平成元年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第10号通巻37号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST



ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト



それいけニューゲーム！

大脳ぐちゅぐちょパズルゲームなのだ!!
キューブリック

知的反射人間御用達！
フラッシュポイント

期待爆発爽快3Dシューティング
ナイトストライカー

撃って撃って撃ちまくれ!!
ゼロウィング

刑事ものアクションゲームだ
クライムシティ

やろうぜ！攻略

笑って死ねます。全8面一挙攻略
クライムファイターズ

隠れ面を探し出せ！
ドンドコドン

ステアリング操作がポイントだ！
スーパーモナコGP

稲妻サーブと天井サーブで差をつけろ！
スーパーバレーボール

フェード系、フック系のボールを打て
スーパーマスターズ

偏差値400は楽勝だ！
ゴールデンアックス

遂に登場!!
ダライアスII

読者のアイデア爆発!!
グラIII

人気沸騰!!
エリア88

AOU会長大いに語る
ナイトストライカー開発者インタビュー

短期集中連載
ゲームサウンドのつくり方 覆面開発者N氏

MTJ水谷潤のゲームデザイナー入門

ナムコ美少女特集
読者様カラーイラストギャラリー
決定！カラーテレカイラスト
ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせヒットゲーム
ヒットゲームベスト10

DEAD HEATだ！
野球ゲームミニ特集



10 Oct. 1989
500yen（本体485円）


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
腕の立つ、戦士。求ム。

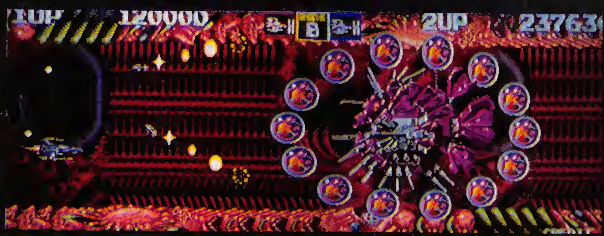


タイトーイメージキャラクター:岩井由紀子(ゆうゆ)

DARIUS II

かつてダライアス星は滅び、プロコとティアットは、惑星オルガで新世界を築いた。
数千年後、プロコとティアットの子孫は怪電波をキャッチ。
それが、かつての惑星ダライアスの仲間からのSOSである事をつきとめ、
強力に改造されたシルバーホークに乗り、太陽系へと向かった。
さあ、君の使命は、彼らを救うことにある。指さきの魔術で、ただちに挑戦してくれ。







株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-222-4888

■特　長
- ●プレイヤーの強力なパワーアップ、核攻撃などハラハラドキドキの攻撃バリエーションが楽しめます
- ●タテ、横、ナナメスクロールの他、ラインスクロール等を使用した奥行きある美しく迫力ある背景
- ●ハーフミラーによる2画面を使用 よりコンパクトな設計
- ●さらに興奮を呼ぶダイナミックサウンド

※ダライアスII 横幅850mm 奥行1919mm 高さ1715mm 重量155kg 消費電力180W ㊉95-3231

DARIUS II
てきた!! ダライアスII

今度は専用2画面筐体で君の前に再び現れる。あと少しだけ待とう！



Qゾーンは火星が舞台だ。敵の攻撃が厳しいだけにやられてしまうと立て直せない。





特別に大紹介だ。これがVゾーンのボス、"胎児"。とにかく気持ち悪い。



中ボスのタコが出現。ウェーブで攻撃してくるので、うまくかわせ。



Xゾーンは固い敵がたくさん出現する。



Yゾーンは木星近くの宇宙空間が舞台だ。



Zゾーンは木星のメタンの海の上で敵と戦う。オトシゴのレーザー攻撃が強いぞ。



Vゾーンは木星のガスの中が舞台だ。謎の石板がプレイヤーの行く手をはばむ。

プレイヤーが待ち望んでいたスーパーゲーム、ダライアスの続編がタイトーから遂に発売されます。その名も、まさに"ダライアスII"。

まあ、とにかくごちゃごちゃ言うより画面を見てもらいましょう。今回もさまざまな敵、巨大戦艦が待っています。

STORY

"歴史は繰り返す"。非常に高度に、洗練された文明にも終わる時が来る。かつて、高度な科学力と、独自の文明を誇った惑星ダライアスも、ある日、突如として来襲した謎の異星人、「ベルサー」の手により、あっけなく崩壊した。

惑星ダライアスの住人は、ほとんどが死滅した。しかし、その中で、プロコとティアットという名の2人の男女がかろうじて脱出に成功し、居住可能な惑星、"オルガ"を発見した…。

彼らと彼らの子孫は、惑星オルガという新天地のもとで再び高度な文明を築き上げた。プロコとティアットの子孫達は、かつて祖先が他の惑星で侵略者と戦い、シルバーホークと名づけられた成長するマシンで危機を乗り切ったことを忘れはしなかった。数千年もの間、彼らはいつ来るやもしれぬ侵略者に備え、たぐい稀なる忍耐力をもってシルバーホークを強力に改造し続けていたのだ。

ある時、彼らは怪電波をキャッチした。スーパーコンピュータでの解析の結果、それがかつての惑星ダライアスの仲間の子孫からのSOSであることがつきとめられた。

場所は、仲間の子孫らの言葉では"太陽系"と呼ばれる場所だ。彼らは数千年ぶりの新たな戦いへと、2人の戦士

遂に登場。あまりに長かったが、やっとその日が来たのだ。信じていい。ダライアスが帰っ



Hゾーンは月面基地だ。複雑な地形が前作を思い起こさせる。核トーチカをうまく使え。



Kゾーンは地球の海が舞台。スクロールがナナメ下に向かい、海の中へ入って行く。



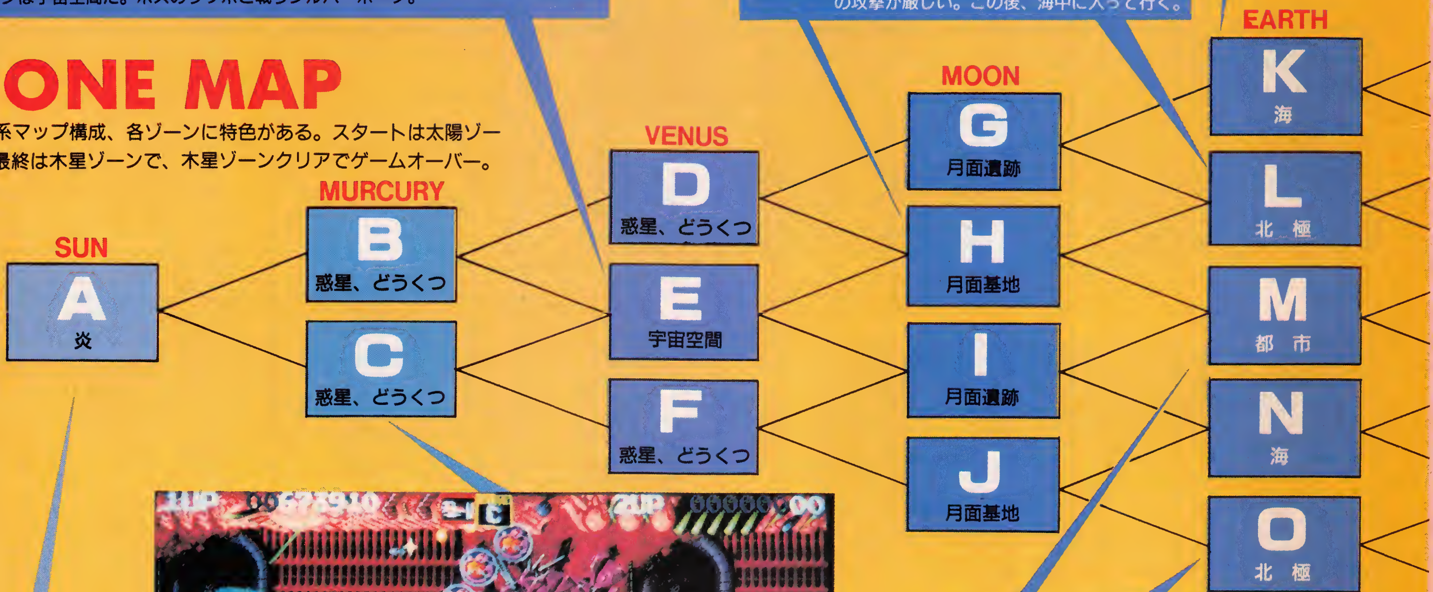
Eゾーンは宇宙空間だ。ボスのウツボと戦うシルバーホーク。

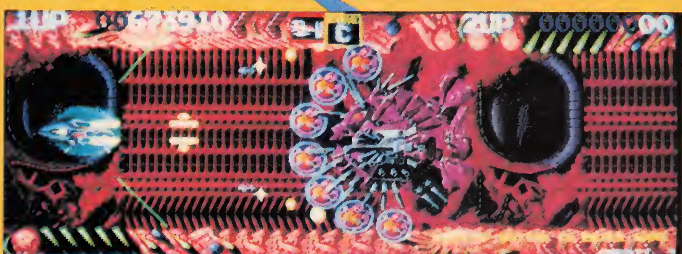


オーロラが輝く中、レーザー砲台、回転砲台の攻撃が厳しい。この後、海中に入って行く。

ZONE MAP

太陽系マップ構成、各ゾーンに特色がある。スタートは太陽ゾーン、最終は木星ゾーンで、木星ゾーンクリアでゲームオーバー。





2面のアンコウを倒すと、体内に入って真のボス、ハリセンボンと戦うことができる。



Oゾーンでは、さまざまな不思議な敵が洞窟の中に出現する。



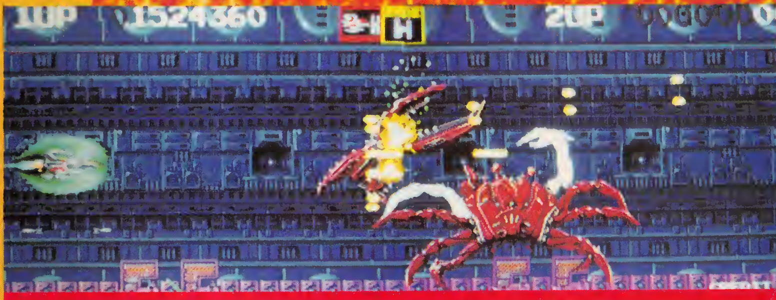
1面はSUN、炎のステージだ。シーラカンスが炎に包まれて中ボスとして出現する。



廃墟と化した都市地帯がMゾーンだ。パワーUPアイテムが漂っている。



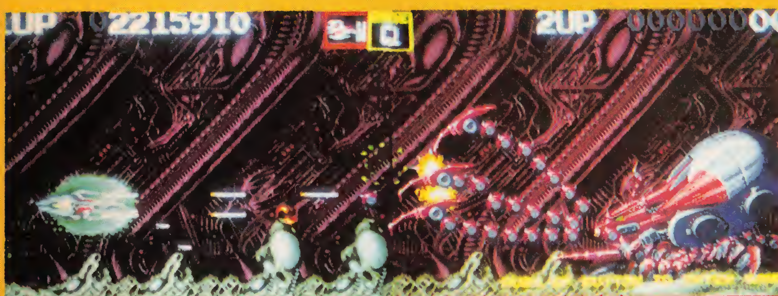
1面ボス、ミノカサゴ。空中に白く浮かんでいるのが核トーチカだ。



月の面のボスはカニだ。足を全部壊せばクリアできるが、意表をつく攻撃に気をつけろ。



Lゾーンは、地球の北極だ。強力な攻撃でカメを粉砕せよ。



火星のボス、タコ。中ボスのタコより進化していて攻撃が2段構えだ。



Wゾーンは巨大な木星を背景に激しい戦闘が繰り広げられる。

を新生シルバーホークへ乗せて送り出すこととなった。

再び戦いは始まったのだ。

今回のダライアスIIは、前作が3画面筐体だったのに比べ、2画面の専用筐体になったのが最大の違いです。

ステージは、1面が太陽、2面が水星…最後の7面が木星と、各惑星（月は衛星だが）を次々と進んで行くようになっています。

今度は前回のボスが面の中ボスとして出現し、新たなボスとして各面に複数のボスが出現する可能性もあります。まだ7割程度の出来ということなので、完成バージョンが楽しみですね。

基本的な操作方法

元祖ダライアスと同じ、8方向レバーとボタン2つです。左ボタンは空中弾、右ボタンは地上弾を撃つことができます。

攻撃は3種類パワーアップ

パワーUPは、アイテムを取ることによって上がっていきます。アイテムは、特定の種類の編隊を組む敵を倒すと出現します。

パワーアップは攻撃が3種類の他に、おなじみのバリアがあります。

攻撃のパワーアップは、前方ショット系とレーザー系、地上ボムがあります。

前方ショットは8段階にパワーUPします。初めは旧ダライアスのレーザーの様ですが、1つパワーUPを取るとツインレーザーになり、もう1つパワーUPすると弾が広がって飛んで行く2WAYショットになります。さらにパワーUPすると中央から白い光球が出る様になり、攻撃力がケタ違いに上がっていきます。

レーザーは、前作にはなかったパワーUPです。この攻撃は1つパワーUPを取ると、上下にレーザーを出すようになります。そして、もう1段階上がるとナナメ上とナナメ下へ2WAYにレーザーを撃つ形に変わります。最強になるとナナメや上下方向に出たレーザーが曲がって前方に飛んで行くようになり、広範囲に自機をカバーするようになります。パワーUPは6段階です。

地上ボムは、はじめ下方向のみにパワーUPしていきます。前作ではツイン、マルチボムとなり、いろいろな方向に撃てる様にパワーUPしていきました。今度はレーザー系でかなりカバーしているので、ボムが地形をはって行くというように進化していきます。

まず1つパワーUPすると、前方ナナメ下へと投下されるボムが後へも撃てる様になります。それがさらにパワーUPすると地形をはって進むようになり、最強になると地形を乗り越えて進むようになる。パワーUPは5段階。

各アイテムは、バリア（アーム）が青、前方ショット系が赤、レーザー系が黄、地上ボム系が緑です。他に1UPがあります。

有効に利用しよう核攻撃

地上、又は空中にドーム状の〝核トーチカ〟が出現することがあります。この核トーチカが開いている時に、地上ボム又はレーザーを命中させると核爆発を起こし、画面中の敵を一挙にやっつける事ができます。有効に利用して敵を撃破していきましょう。自機が爆発に巻きこまれることはありません。

地上核では主にキノコ雲、空中系は丸型の爆発が起こり、空中系爆発は画面の右へ、右へと次々と連鎖爆発を起こしていきます。

ZONE MAP

ダライアスIIは、前作のダライアスと同じ様な分岐したZONE MAPを持っています。

今回の特徴は、1面がSUN（太陽）、2面がMURCURY（水星）…最後の7面がJUPITER（木星）と面ごとにそれぞれの惑星が舞台となっていることです。それぞれ同じ星でもゾーンによってシーンは違います。

今回は2画面とはいえ、タイトーの総力を結集したグラフィックは凄い。1面の炎のシーン、宇宙空間、月面遺跡、木星のメタンの海など〝美しさ〟を味わって下さい！

それいけ
ニューゲーム！

エリア88

その日死神は、俺に生きろと言った

殺るか殺られるか…。
熱砂舞う地獄の戦場で、
男達の戦いが今、再び…。



↑鋼鉄の牙の狼達が獲物に襲いかかる。迫力ある、こういったシーンも見所のひとつだ。

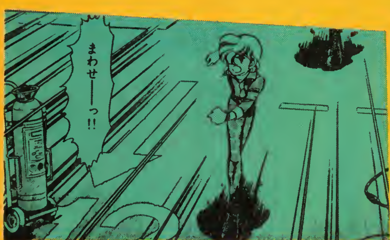
C.C



←炎のたてがみの一角(ユニコーン)獣はシンのマーク。愛機の垂直尾翼に付けられる。ちなみにミッキーのマークはプレイボーイのバニーマーク。



↑シンの宿敵神崎君。さすがにプロジェクト４なるものを作っただけあって、考えが片寄っていらっしゃる。後に野望と闘志の燃やしすぎで黒コゲになってしまうとは…。



↑88の決めゼリフその１。
まわすとは戦闘機発進状態にする事。エンジンを回すから来ているものと思われる。さて全部で何回言ったのでしょう？



←殺伐とした戦場で、心安まる時を作れるのはやはり女性。こんなシーンもけっこうありました。
ハイ、見せて下さい。

↓とはいえ、女性といってもパイロット。時には男よりスゴイ事をやってくれます。敵からすれば正にサイレンの魔女。キレイな人ほど怒った時はコワイのです。



原画は新谷かおる原作。小学館・少年ビックコミックより転載。

エリア88といえば、新谷かおるさんの原作マンガ少年ビックコミックという本に連載されていました。まだ覚えている人もいるでしょう。
　物語りを知っている人も多いと思いますが、原作が終了してからもうずいぶんたちましたので、忘れたり知らない人も割といると思います。ゲームのメインとなっているプロジェクト4との戦いまでのストーリーを、ちょっとだけ見て下さい。

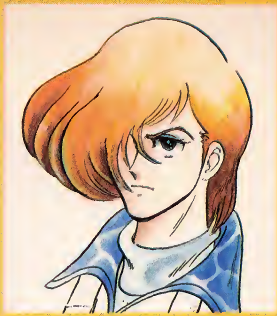
あらあらあらすじ

中東のアスラン王国は王位をめぐって内乱が続いていた。日本人でパイロット志望の風間真は親友神崎の裏切りにあい、アスラン政府軍外人部隊エリア88に送り込まれてしま

男達は砂漠の果てに何を見るのか・・・・



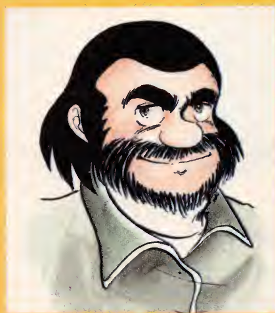
↑いつ自分の棺おけに変ってもおかしくないコックピット。そこには空に上った瞬間から宇宙を行く孤独な宇宙船となり、人間はメカニックの一部と化す。



↑シン
ゲーム中ではタイガーシャークに乗っている。原作では何回か乗り変えたが最後の戦いで使用したのはやはりタイガーシャークだった。(おや？と思った原作ファンの人は最終回を見てみて下さい。



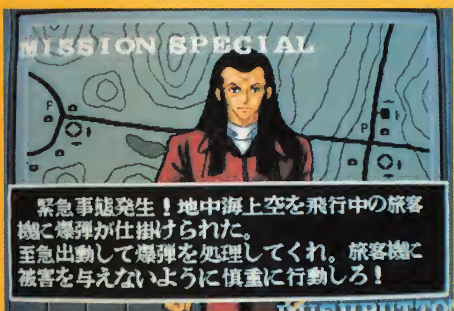
↑ミッキー
F14トムキャットが彼の機体。ベトナム戦争で戦いが身に染み付いてしまい、すべてを捨てて88に来た根っからの戦闘機乗り。
自分の運命は知っていたフシがありました。



↑グレッグ
88の古参メンバー。A−10が妙に似合うオジさん。運が強くしぶとく生き残る。見かけによらずやさしい一面もあり、そのために最後では涙なくしては見れない様な最期をとげる。



↑シン、ミッキー、グレッグ。一騎当千の88パイロットの中でも、特に強者の3人である。金の為に傭兵をやっている者がほとんどいないのも88の特徴。



↑88司令官のサキ。反政府軍の中心人物が父であったため、身のあかしを立てるために国王の前で額にキズを付け、自ら88へ来た。額に運命の十字架を刻み込み、実の父親、弟と戦う事を決意したアスラン王子である。

う。神崎は自分の野望達成のため、将来自分の前に立ちふさがるであろう真をエリア88へ送り込んだ。二度と生きて日本の土を踏ませぬ様にしたのだ。

しかし、真は持ち前の操縦センスの良さと、日本に居る恋人への想いの強さで数々の戦いを生き残り、88のNo.1パイロットと呼ばれるほどになる。

一方、神崎は自らの野望を着々と完成に近づけ、遂にその目標であった〝武器の供給による戦争のコントロール〟プロジェクト4を作り上げた。アスラン反政府側に付いてその行動を開始し、88との激しい戦闘が始まった。

とまあ本当に、非常に本当に、大ざっぱではありますが、この様なストーリーになっています。

もっと詳しく知りたい人、その後を知りたい人はコミックスを買って読んでみて下さい。一気読みするだけの価値はある作品です。

ただ単に戦闘機同士が戦う話では決してありません。逆にこのコミックのテーマは人間ドラマなのです。

それいけ ニューゲーム！

→鋼鉄の牙の狼達の原画がゲームのシーンになるとこんな感じでしょうか。"ぶったたけ" 正にそうね。

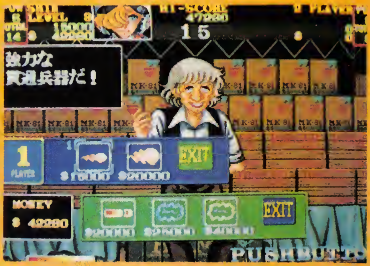




←88の決めゼリフ2。
訳すと "幸運を祈る" ですが、戦闘機乗りには絶対の信頼を込めたそれ以上の意味を持った言葉です。なぜなら、空の上での仲間に対する不信感は即、死につながるからです。



↑これから始まる戦闘を予感してか、空には暗雲が立ちこめる。ミッキーの送るグッドラックサインはシンにとどいたであろうか？　答えはユニコーンだけが知っているのだろう。



88のよろず屋マッコイ爺さん。やってる事は死の商人なのだが、あまりそう見えない。金さえ出せばクレムリン宮殿でも調達してくれるそうだがどれぐらいボラれる事やら。いつの間にかゲーム基板まであつかっている様で、カプコンの箱がいっぱいある。



←狼の目が敵機を見すえる。ガンサイトに捉えた敵は星空をバックに逃げ回る。だが逃がしはしない、今トリガーを引けば奴は間違いなくあの世行きだ。最後の祈りは終ったか？地球が急速にバンクして来た…。

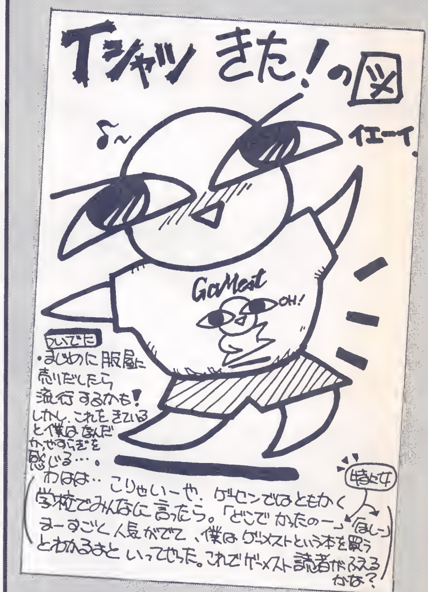


↑原作でも地上空母という事でこんな敵が出て来ました。モグラ・ミサイルみたいなのもあってSFの乗りでしたね。前半の山場ともいえるエピソードで、そのころからプロジェクト4の影が背後に見えて来ました。



ビデオシステムのスポーツシミュレーションゲーム第1弾！
SYSTEM
キミの手で世界を制覇する！
こんな遊び(シミュレーション)を見逃す手はない！
2人同時プレイ
コンティニュー機能
JPN USA TIME
:10- 9: 2'49"
JPN USA TIME
: 7- 8: 2'49"
JPN USA TIME
: 9-14: 2'10"
新発売
SUPER
Volley ball™
スーパーバレーボール
時間差攻撃、ブロック、レシーブなど、動きがとってもリアル。かくし技もあるぞ。

CONTENTS



愛知県 COG君

広告掲載ページご案内

大人気!　君の戦術とパワーが試される!!

エリア88

前半面攻略

武器を使いこなせ!
連射で押しまくれ!

石井ぜんじ

これが決め手 基本的な攻略法

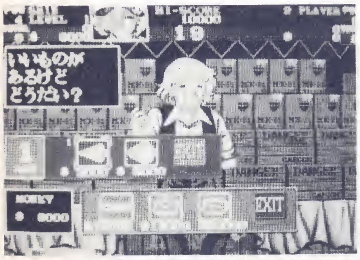
　このゲームは、バリバリの横スクロールシューティングゲームなので、まずは紙一重のよけ、かわしとバリバリの連射がいります。連射が遅い人は、ボタンを押しっ放しにするフルオート機能を利用すると良いでしょう。しかし、連射の速い人は自分でたたいた方が速いはずです。

　他には、当然のごとく、敵のパターンを覚えることが必要です。やられてしまったら、その面では武器やバリアを買っていくようにすれば必ず少しずつ伸びて行くことでしょう。特に、3面と5面は強い装備で進んだ方が良いと思います。

MISSION 1

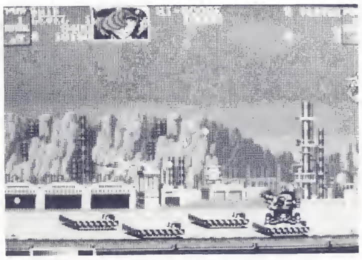
　まず、MISSIONスタート時に武器を買うかどうか選ぶことができます。1面ではマルチ兵器のブルバップが買えます。この武器は広範囲にかなり強力な攻撃ができるので非常に有効な武器ですが、ここでは買わずに進みたい所です。

　いちいち武器を買っていると、買いたい面で武器が買えなくなってしまいます。毎面武器を買っていくほどお金はたまらないので注意して下さい。クリアを狙うなら、できるだけお金をためて進み、クリアできない面で武器、バリアを買えるようにしていくことが大切でしょう。



1面ではブルバップが買える。

　1面は油田基地です。ザコの戦闘機や戦車が出てきます。こいつらの攻撃力はたいして強くないのですが、ここで弾に当たってダメージをくらうとボスと戦う時に辛くなります。余計な弾はくらわないように。



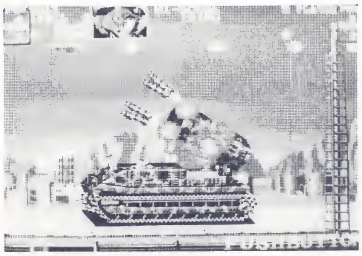
さあスタートだ。砲台は低空飛行で倒そう。

　赤い戦闘機などは、倒すとパワーUPの素を置いていきます。パワーUPはどんどん継続され、強くなっていくので逃がさないようにして下さい。多少の無理はしても撃つことです。

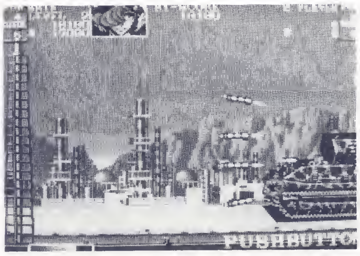
　また、この面では、地面すれすれに飛んでも激突したり、墜落したりはしません。思いきりレバーを下に入れて地上の敵を撃っていいのです。自由にレバーを動かして下さい。

1面 BOSS

　1面のボスは、多連装ロケットランチャーです。このボスは4発ずつミサイルを撃ってきて、そのあいまに誘導弾も撃ってきます。誘導弾は撃って壊せるのであまり気にせず、ミサイルをかわすことに集中して下さい。



1面のボス、多連装ロケットランチャー。



3発と4発を交互に繰り返して撃ってくる。

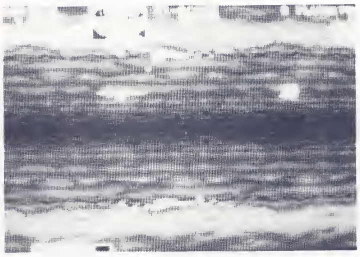
　ミサイルは、正面からかわすのが良いでしょう。正面からロケットランチャーにバリバリ撃ちこみながら、ミサイルとミサイルのすき間に入ります。ミサイルは3発同時に撃つ時と、4発同時に撃つのを交互に繰り返します。自機が止まっていれば必ず同じパターンで撃ってくるので、いつも同じ動き方していればミサイルに当たりません。ミサイルを撃つタイミングに合わせて、自機を上、下、上、下に動かしてよけて下さい。

　よけるだけでなく、ボタンをできるだけ連射すると速く倒すことができて、かなり楽になります。押しっ放しでフルオート連射しても良いのですが、連射が速い人はフルオートよりかなり速く撃てるはずです。耐久力の強いボスに対しては必死で連射した方が良いでしょう。

MISSION 2

　2面は空中戦です。ここでは誘導ミサイルが買えます。弾がかわし辛い面なので、ゲージ、バリアを買いたくなるかもしれませんが、この面も何も買わずに進めるようにした方が良いでしょう。

　さて、この面は雲の中のシーンで、上下が雲になっていて自機が隠れて見えなくなってしまいます。上下から敵が出てくることもあるので、ここには入らないようにして下

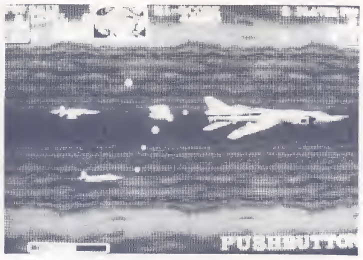


自機を画面のほぼ中央に位置させておく。

さい。

また、後からもザコ戦闘機が来ます。そこで、自機は画面のまん中の少し後よりに位置しておくのが良いでしょう。後ろから戦闘機が出てきて弾を撃たれた場合は、少し後に下がって弾をかわすようにします。

上下から出てきて弾をばらまく大型爆撃機は、できるだ

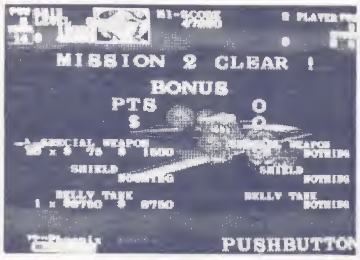


上、下に交互に出現する巨大爆撃機。

け速く連射して倒すようにして下さい。下から来た次には上からと、交互に出てくるのも覚えておきましょう。

2面 BOSS

2面のボスのステルスボンバーは、上から出現すると共に機雷の様なものをばらまい



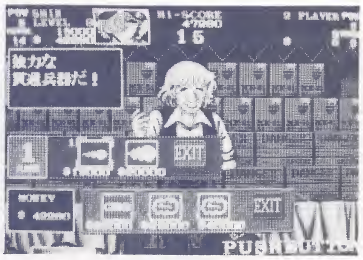
2面ボス、ステルスボンバーを倒したところ。

て来ます。これはショットでガンガン撃てば壊すことができますが、当たるとかなりのダメージになるのでうまくかわして下さい。

機雷が弾切れになったころにはミサイルを撃ってきます。この時はあまり逃げ腰にならず、ステルスに対してできるだけ撃ちこむようにしましょう。ステルスの撃ってくるミサイルを大きくかわそうとすると、本体にダメージが与えられません。あまり戦いを長引かせると、やられる確率も高くなってしまいます。

MISSION 3

この面ではスーパーシェルという強力な貫通兵器を買う

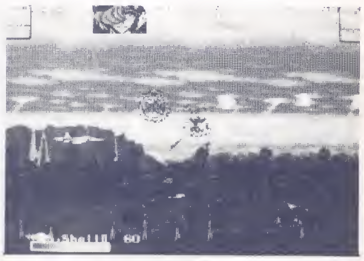


3面スタート時はスーパーシェルを買おう。

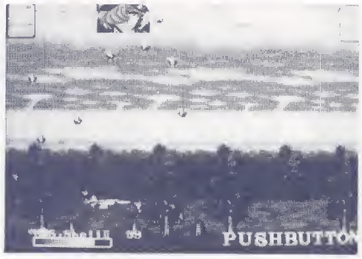
ことができます。ここでは、かなり耐久力のある巨大なレーザー砲台があるので、スーパーシェルを必ず買った方が良いでしょう。ここまでためてきたお金を使う時です。

グレッグを選んだ時は、スーパーシェルは買えませんが、リングレーザーが買えるのでこれを買って下さい。武器が弱い分、グレッグではこの面はやりにくいと思います。

3面は、森林のステージから巨大要塞に移ります。森林


森林の木をなぎ倒して進むことができる。

のステージでは空中機雷が出現します。このフラフラ浮遊している機雷に当たるとかなりのダメージになってしまうので、くらわないようにしないといけません。機雷に当たるくらいだったら敵の弾に当たった方がましです。



空中機雷には注意。当たるとダメージが大きい。

森林要塞の手前に赤い戦車が出現しますが、この戦車を倒すとエネルギータンクが出ます。戦車を撃つのは敵の攻撃をうまくかわさないといけませんが、エネルギータンクを取れるパターンを作っておくと有利になります。

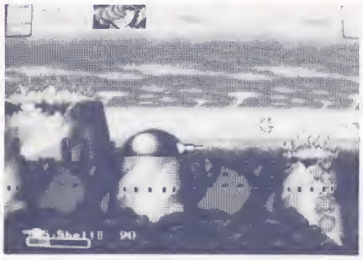


森林要塞の弱点がこの部分だ。

森林要塞はミサイルを撃ってくる砲台と、敵機を出してくるハッチ、強力なレーザーを出してくる砲台があります。この中で、ハッチは壊せませんが他の砲台は壊せます。

まず、通常の砲台をノーマルショットで壊します。そして、レーザー砲台にはスーパーシェル及びリングレーザーをたたきこんで破壊して下さい。

レーザー砲台を壊した後に、弾を出してくるドーム状の建造物が出現しますが、これが弱点です。ここさえ破壊すれば面クリアなので、ここに特殊武器の残り全てをたたきこんで下さい。(当然ノーマルショットもひたすら連打する。)

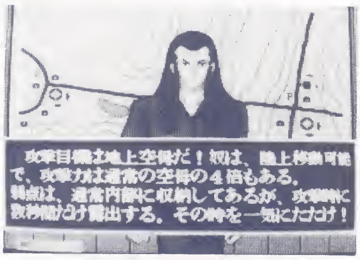

弱点を破壊できないともう1回やり直しだ。

この時に弱点を破壊できないと、いったん基地を通り過ぎ、反転してたから左への逆スクロールになります。再びやり直しになってしまい、なかなか大変です。よほど慣れていない限り、速攻で弱点だけ破壊するようにした方が良いでしょう。グレッグの時は、リングレーザーを使い切ってしまう恐れがあるので、うまく弱点が出るまで潜存して使う必要があります。

とにかく、この面は初めてのヤマ場です。スーパーシェルを買い、ケチらず使い切るつもりで要うことでしょう。

MISSION 4

この面あたりまで来ると、それまでにお金を節約してい

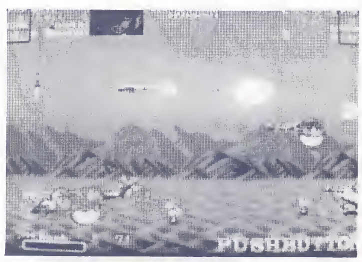


4面は宿敵、地上空母との決戦となる。

ればかなりのお金が余っているはずです。慎重に行くのなら、ミサイル及びナパームを買い、ゲージ、バリアも買っても良いでしょう。

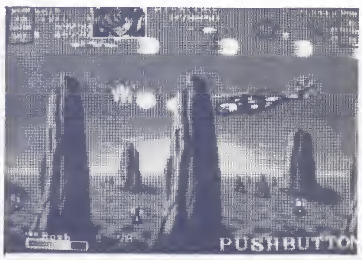
この面は、特に難しいポイントがあるわけではないので、慣れればバリア等は買わなくても大丈夫だと思います。ただし、ボスに行くまでも、ボスも攻撃の途切れる所がないので、初めのうちはいろいろ買っておいた方が良いかもしれません。

この面は砂漠が舞台で、巨



砂に埋もれた砲台を忘れてはいけない。

大ヘリコプターと砂に埋められた砲台が強い敵です。



火を吐きかけてくるヘリには要注意。

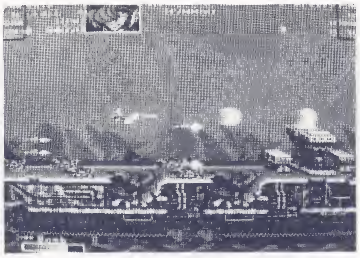
巨大ヘリは、あまり正面から接近して撃つといきなり炎を出してきます。少し離れて攻撃して下さい。

砂に埋められた砲台は自機が上を通ると、速い誘導弾を出してきます。上の方にいると、かわしたつもりでも誘導して来るので当たり易い。ここは、画面のまん中から下よりの高さで、砲台の上を止ま

らずにサッと抜けることが大切です。この砲台は壊せないのでよけるしかありません。
また、この面では岩の柱はただの背景ですから恐れることなく低空飛行して下さい。
地上の戦車からの攻撃がきつい所は、あまりケチらずミサイルかナパームを少し使えば楽になりますよ。

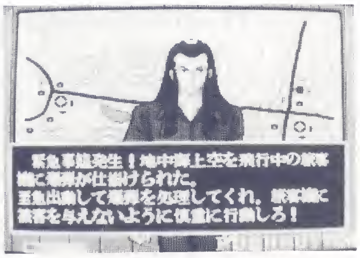
4面 BOSS

4面のボスは地上空母です。強力な攻撃力を持ち、弱点が攻撃してくる時に露出します。
ナパームやミサイルで弱点を集中的にたたくのが速い方法です。ナパームは連射がきかないが強力な武器です。連射がきかないということは、かえって長く使えるということなので、ケチらずどんどん使って下さい。
弱点以外の部分からの攻撃は、砲塔やハッチを攻撃することによって封じることができます。攻撃をかわすのが辛い場合はこちらから先に壊していっても良いでしょう。ナパームやミサイルがなくてもノーマルショットではりついて壊すことができます。この砲台やハッチを少しずつ壊していくのが安全策でしょう。



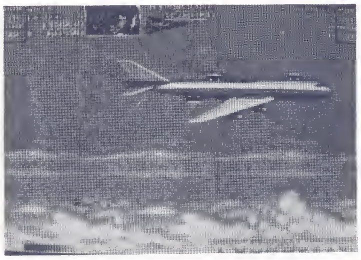
砲塔、ハッチを壊しまくれ。

MISSION SPECIAL

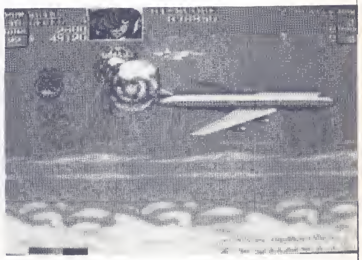


この面だけはルールが少し違うぞ。

この面は、民間旅客機に仕掛けられた爆弾をショットで撃ち取りはずすというものです。これは原作のストーリーの中にあったもので、うまくゲーム化しているものだと思いました。
さて、この面では今までと全く違い、特殊武器は持てず、旅客機に3つついている爆弾だけを撃って、とりはずさないといけません。その時、旅客機を撃つと、持っているお金がどんどん減っていってしまいます。
爆弾だけを撃っていると、後から敵機が出てきて邪魔してきます。注意しましょう。
グレッグの場合は、上についている爆弾はナナメ下へのショットで撃つことになります。撃ち易いのですが、ショットパワーが弱く、時間がかかるのでかえって難しいかもしれません。
くれぐれも旅客機本体を撃ったりしないように。また、この面はただのBONUS STAGEではないので、やられるとゲームオーバーになってしまうので覚悟しておきましょう。時間内に爆弾をはずせないとNO・BONUSとなります。



旅客機にくっついている爆弾を狙い撃て。



3つ全部取りはずすとクリアとなる。



確かに他の面より神経を使うかもしれない。

隠れ面を探せ！30面まで攻略

ドンドコドン

Ⓟを取って敵を一気に撃滅だ。

ボーナス面で3Pを取れ！

全てのビンを壊しつつ、ビンの中身を全て同じものを取ると3UPとなり、残機が3機入ります。左上から上、右下と時計回りに回ると同じマークにそろえ易いでしょう。とにかくボーナス面で3UPを取ること。これが一番の攻略になるかもしれません。

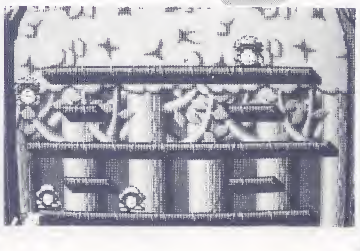
ROUND1





きのこんときのこんぐがいます。先に落ちてきたきのこんをつぶして、きのこんぐにぶち当てましょう。画面の一番上の空間をたたくとカギが出現し、取ると隠れ面に行けます。ここをクリアすると6面へワープします。

ROUND2



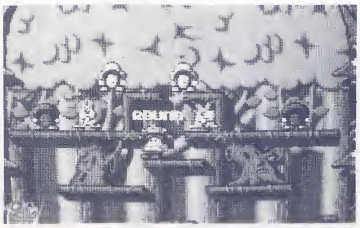
きのこんぐ2匹ときのこん2匹がいます。きのこんぐの火に当たらないように倒して下さい。薬が出たら取っておきましょう。

ROUND3



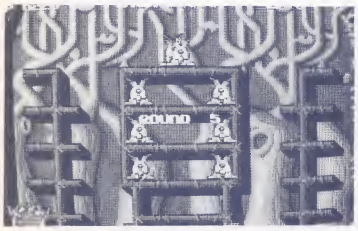
右側にワープする口を開けている木があります。自分が下から上に行けるだけでなく、敵も飛び出してくるので注意して下さい。ワープホールの中では敵に触れて死ぬことはないが、つぶすことはできます。また、Ⓟが出るので必ず取っておいて下さい。

ROUND4



ワープホールが上下対になって2対あります。吐き出されてくる敵にぶつからないようにして下さい。ここではデス・ハンマーが出現し、取ると一発で敵を倒すことができます。

ROUND5



らびっとが7匹います。そのトリッキートリキな動きに惑わされず、待ち構えていて倒しましょう。つぶした敵を上から落とすと、下の敵もつぶれます。画面右上にカギがあり、たたいて出現させ取るとボーナスステージに行けます。

ROUND6



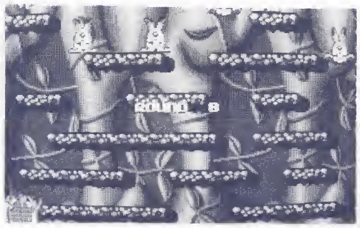
ブーメランを投げるピグムンとラビットが出現します。ピグムンがブーメランを投げた時につぶすと、戻ってくるブーメランに当たったりします。注意しましょう。画面のまん中にフライングハンマーが出現するので取って使えば非常に楽になります。

ROUND7



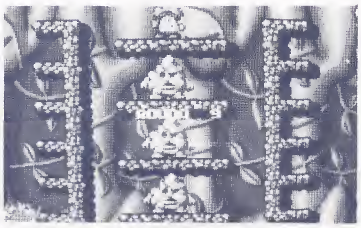
木の実と火を吐くきのこんぐ、ピグムン、ラビットがいます。ピグムン、きのこんぐ共に撃ち休みの間にぶつけるなりなぐるなりしましょう。木の実、ピグムンのブーメラン共にたたいて壊すことができます。

ROUND8



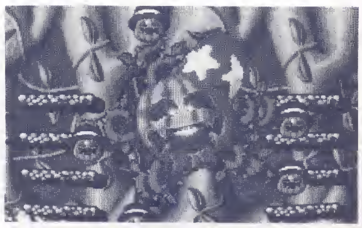
ラビットが6匹います。左下に落ちて来るのを待ち構えてつぶし、右側へ投げつけましょう。壁にある石像は定期的に岩をふらせます。月が光ると降らせる合図です。岩は下へ逃げるのでなく、上に逃げるようにすると安全です。

ROUND9



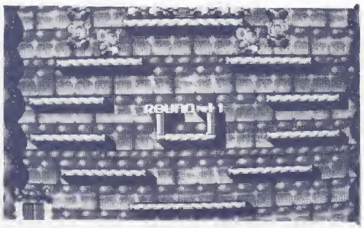
まず一番下のイワンガを速攻でハンマーでたたき、倒します。その後、上から落ちてくるきのこんを投げて倒しつつ、最後のきのこんを持って急いで上に登ります。そして一番上のきのこんぐを倒します。後は残ったイワンガを正面からたたいて倒そう。

ROUND10



画面中央でボス、パンプキンスペクターが回っています。つるの先にくっついているデーモンを左の2段目に登ってつぶし、つるに当てないよう本体へ投げつけましょう。回転スピードが速くなったら左下に避難すればボスは自爆します。

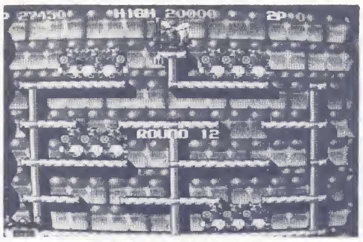
ROUND11



ラペットが12匹います。また、この面はベルトコンベアの床になっていて、ベルトコンベアの向きと同じ方向にラペットが向くとダッシュして上から落ちてきます。注意しながら下で待ち構えます。つぶれるアイテムは右から登る

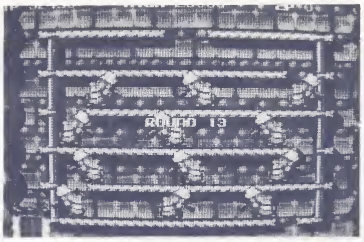
パターンを作れば取れます。

ROUND 12



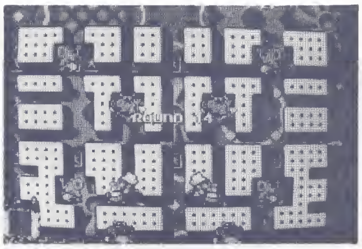
イートングAとイートングBがいます。上からフォークを落としてくるイートングAには要注意。この面は、2段目の左下に止まって、左に向かってハンマーをたたいているだけでイートングBを全滅できます。左上にカギがあり取るとワープ面に行けます。

ROUND 13



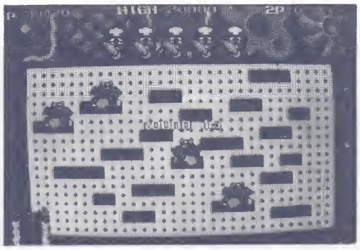
クックマンが12人います。急いで右下へ行き、壁ごしに2段めを走ってきたクックマンをつぶし投げとばします。その後、3段目中央に出現するブック・オブ・デスをクックマンにぶつからないように取って下さい。本を取った直後に敵にぶつからないように。

ROUND 14



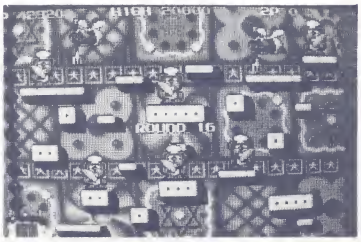
この面は床がマシュマロでできていて、ジャンプすると2、3回バウンドしてしまいます。バウンド中は操作不能なので早く慣れて下さい。画面中央にマニフォーが出ます。取れば敵の動きが一時停止しますが、無理して取らなくても大丈夫でしょう。

ROUND 15



右下のイートングを倒したら左から登り、Ⓟがあれば左のイートング2匹を倒せます。パイを投げてくるラコットは、パイに当たっても死なないので、あまり逃げ腰になってタイムをムダ使いにしないように。左端のイートングは上から落ちながらぶつけても倒せます。

ROUND 16



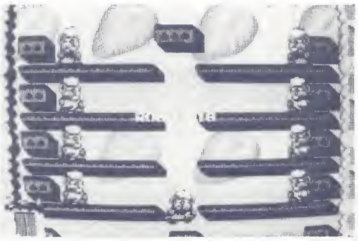
右下にカギがあります。たたくと敵よりカギの方が優先されるので、敵につっこまれてやられないようにしましょう。スタート時に左上から落ちてくるフォークを避けつつ右へ行き、さっさとボーナステージに入ってしまうのが安全策。

ROUND 17



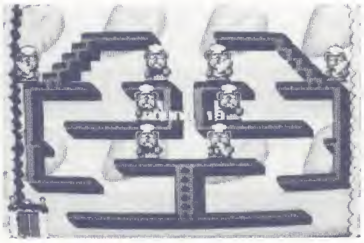
ケーキ持ちが4匹、パイ持ちが2匹、ジャム持ちが5匹います。ケーキは破裂し、ジャムは床を滑り易くします。この面はⓅを持っているとフロアを貫通するので、とても楽。Ⓟがなかったら、ラコットと同じ段に登り、ケーキをトンカチで壊しつつ倒します。

ROUND 18



ラコットがたくさんいますが、全てまん中に落ちて来ます。まん中まで行き、トンカチをたたきまくっていれば、全ての敵をまとめてつぶすことができるでしょう。Ⓟも出るのでパワーUPしていない場合は逃がさず取って下さい。

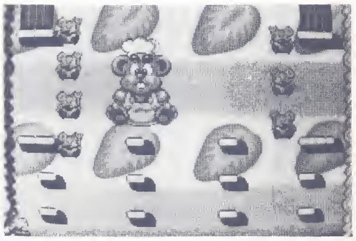
ROUND 19



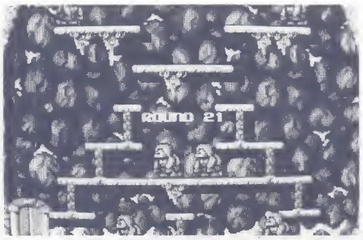
ケーキ持ちが4匹いて怖いかもしれませんが、積極的に登っていってぶつければ良いでしょう。ケーキはトンカチでつぶせるのを忘れずに。

ROUND 20

ボスのビックリラットは、左右にはねながらアメ爆弾を放り出します。爆発に巻きこまれないように。戸から出てくるラペットを倒してぶつけますが、ボスが左にいる時にラペットを持って上に上がるといいでしょう。落ちてくる帽子を取ると千点です。



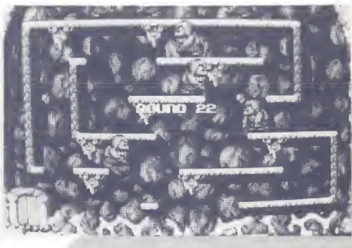
ROUND 21



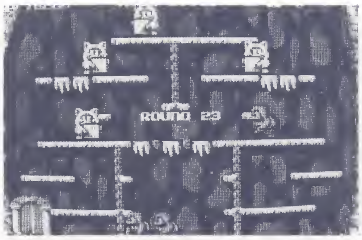
3Rは全て滑る氷のフロアで構成されています。滑ってツラランに当たらないように注意。自分がツラランの真下に乗ると落ちてしまいます。ツラランが怖いので無理して上に上がらず、イエティが下に来るまで待った方が安全策でしょう。

ROUND 22

この面は特にツラランに注意して下さい。ほんの少しのすき間から落ちてきます。21面同様、イエティが下へ来るまで待って下さい。



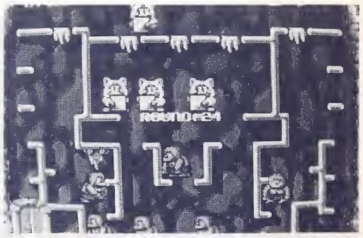
ROUND 23



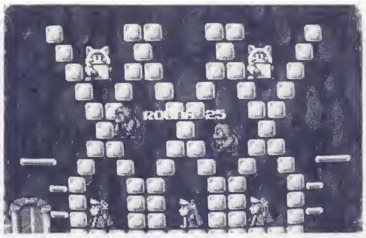
ペゴンが4匹います。氷のブロックをペゴンが投げつけて来るのに注意。上から投げ降ろされるとかわすのがとても大変です。上に登ってしまいましょう。一番上にワープ面へのカギがあります。中央のイエティはツララを落として気絶させて倒します。

ROUND 24

画面の中央の上に、マニフォーが必ず来ます。スタートしたらすぐ一番上に登って行き、マニフォーを取ってしまえば楽になります。マニフォーを取ったら、とりあえずペゴンを始末して下さい。

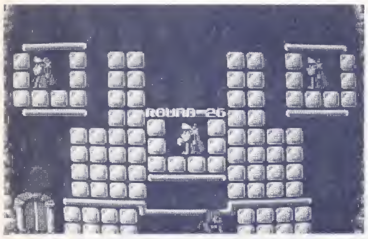


ROUND 25



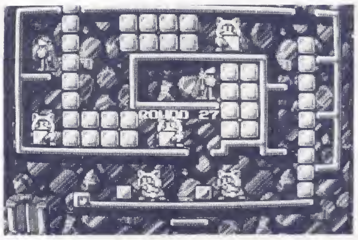
魔法でプレイヤーを凍らせる"ヒルダ様"が3人います。正面から戦うとまず勝てないので、上から氷をくずして落として倒します。スタートしたらすぐ上に登りましょう。スタート地点でうろうろしていると、氷ごしに魔法をかけられてしまいます。

ROUND 26



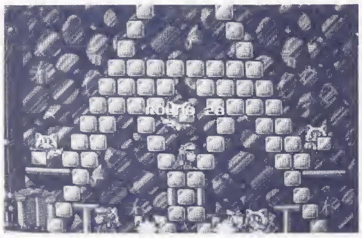
ヒルダ様をいかにして倒すかが問題。氷をくずし、ヒルダ様が落ちてくる所をたたいてつぶします。氷をくずして足場があまりなくなったら、中央の高い段からジャンプすれば右上、左上の氷を壊し、ヒルダ様を出せます。

ROUND 27



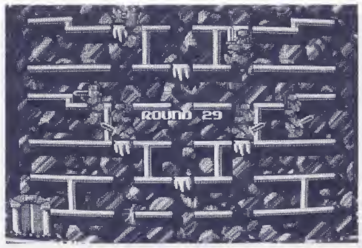
左上にボーナスステージに行けるカギがありますが、普通に行くと左上のヒルダ様がとても強い。そこで、急いで右上のマニフォーを取りに行って下さい。マニフォーが消えてしまうととても難しい面になってしまいます。ボーナスステージに逃げましょう。

ROUND 28



急いで上に登り、上からガンガン氷を落としてしまいましょう。ほとんどの敵は氷でつぶします。くれぐれもペゴンの氷なげ降ろし攻撃には注意して下さい。

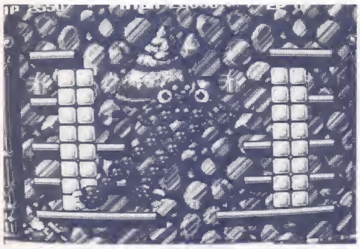
ROUND 29



クリスタルマンはプレイヤーを見つけると横に剣を連続して投げてきます。始まったら左の3段目に登り、右へ向けてひたすらトンカチを振ればかなり倒せます。残りは左下の1段目、エの字型の地形を利用して壁ごしに倒して下さい。上の敵は楽でしょう。

ROUND 30

ボス、ヤドカリンはウデを伸ばしてきます。近寄らないで、左下の1フロアを上がった所で子供をつぶして上に登って本体に当てます。そのためには、氷をスタート時に全て崩しておかなければいけません。画面の左端で勝負するのがコツです。



笑って死ねます!!

CRIME FIGHTERS™

クライムファイターズ

©コナミ

銃を持ったら殺人鬼!! 全8面一挙攻略

トリッキー鳥木

このゲームもコツは敵の出現パターンを覚え、少しずつ前進することです。そうすれば一度のたくさんの敵を相手にしなくていいからです。

またこのゲームは2バージョンありますが（ガントレット筐体のライフ制とテーブルタイプの残機制）後者の方を中心にやっていきます。

STAGE 1

スタートしてしばらく進むと看板が降ってきます。これらのトラップはダメージは受けませんが、手にナイフ、銃、鉄パイプ等を持っていた場合失ってしまいます。（それだけで充分ダメージだって!?）

この面は鉄パイプを拾って進んで下さい。

ボスの手前で黒人男が出現するので早めに始末して下さい。

ボスのクレージーはバットを10回程振り回すと疲れるので、その間に攻撃して下さい。



◆パンク、イズ、ノーデッド！（本人談）

STAGE 2

スタート直後、黒人男とザコが2人出現するので黒人男を先に始末して下さい。

途中、鉄砲を持った男が出現するので鉄砲をうばって進みましょう。

ボスは鉄砲があれば問題ないでしょう。

鉄砲がない場合は、ボスの前を横切ってオノを振らせ、オノが床にささっているスキに攻撃して下さい。



◆銃よこせ！



◆このスキに攻撃しよう。

STAGE 3

前半で鉄砲男が出現しますが、この時タックル男も出現する場合があるので少しずつ進み、先に鉄砲男を始末し、鉄砲を出すようにして下さい。

少し先の道路ではバイク野郎が出現しますが、これを避けようとして上の行き過ぎると上のトラップにやられてしまいます。ここは道路とコンクリートの床の境目に自分を合わせて下さい。このラインだとバイクにも当たらないし、上のトラップにもひっかかりません。

ボスは鉄砲があれば問題ないでしょう。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

◆GAMEST　10月号プレゼント◆

◆94ページのゲーメスト10月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見をご自由に

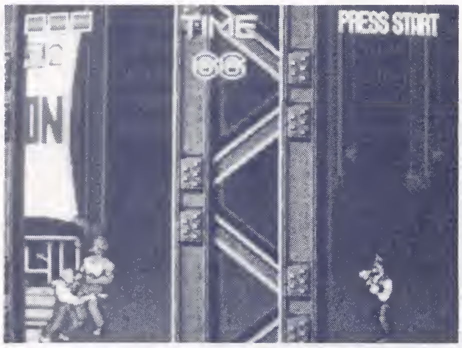
キリトリ線

STAGE 4

スタート直後、黒人男が出現するので、少しずつ進みながら出して下さい。
　ロードローラーは2台目と3台目を上へ抜けるようにして下さい。
　その後、大男とザコが出現しますが、ここも少しずつ進んで先に大男だけを出して戦って下さい。
　ボスの手前でタックル男が出現します。棒かナイフを持っている場合は、座標を合わせ走ってきたところをタイミングを合わせて攻撃して下さい。素手の場合は思いっきり接近し、座標をずらしてパンチで戦うようにすればいいでしょう。
　またこの時、ゲイも出現するので早めにタックル男を始末しないといけません。
　ボスのチェーンソーはかなり強い。ここでハマった人も多いのでは。
　まず棒を持っていない場合は、ボスのときに出現するザコのうち1人が棒を出すので、それを拾って下さい。
　棒を持ったらチェーンソーとの座標を合わせ、チェーンソーが近づいてきてノコギリを振り上げた瞬間に下へかわし、そのまま後ろへ回って棒で攻撃して下さい。(但しなぐる数は1回)これでノーダメージで倒せるでしょう。



イッターイ(プリティ嬢談)



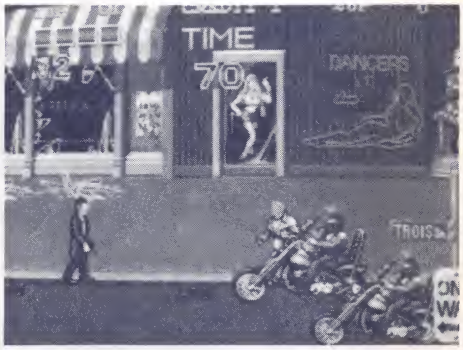
アタシもまぜてぇ(プリティ嬢談)



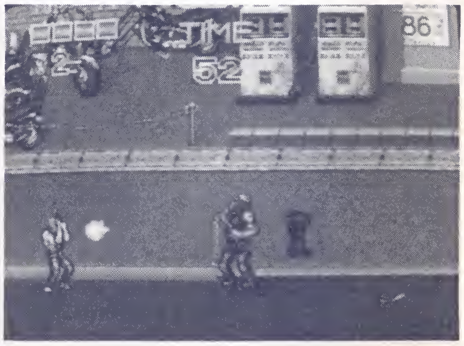
振り上げている間に後ろへまわって攻撃。



自分をこのラインに合わせれば…。



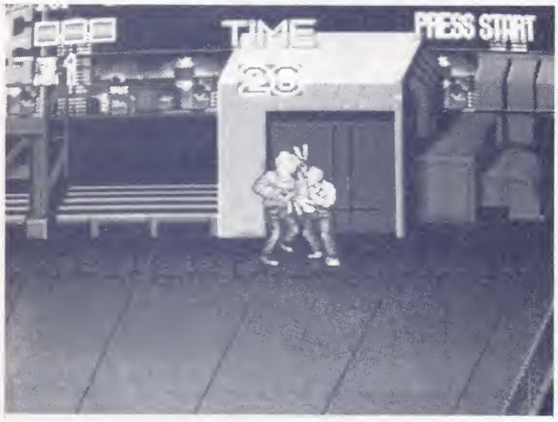
この通り。



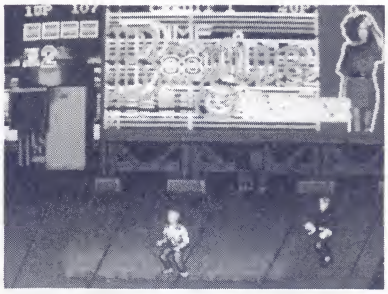
銃があれば楽勝。

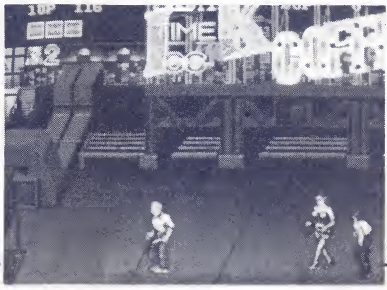
STAGE 5

スタートして少し先の看板の前でカンフー男と大男が出現するので、少しずつ進み先にカンフー男を始末して下さい。カンフー男はナイフ又は飛び蹴りが有効です。
　2つ目の看板の前でカンフー男と女王様が出現します。ここも先にカンフー男を出して始末して下さい。
　女王様は飛び蹴りで倒して転がっている時に蹴りをいれて下さい。しかしカタいので注意。
　ボスのツメ男はナイフがある場合は縦に座標をずらしながらナイフで刺して下さい。
　素手の場合は正面でパンチを連打するといいでしょう。



私、ハリセンおじさん(死語)じゃあるよ。


中国の朝は早い(太極拳の師匠談)


ひざまづいて犬におなり(女王様談)

クライムファイターズ

STAGE 6

スタートしてすぐに鉄砲男が出現します。その時カンフー男とザコ3人も出現するので、うまく鉄砲男だけを先に出現させて下さい。
少し先で鉄砲男が再び出現します。銃を持っていない場合は必ずここで取って下さい。

口びるの看板はトラップなので近寄らない方がいいでしょう。うっかり近づくとベロベロベロ。
また、この時タックル男が出現するので予め銃で撃っておきましょう。
ボスのボクサーは銃があれば問題ないでしょう。



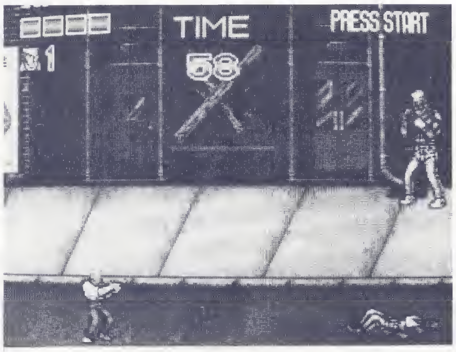
部長のバカヤロー。仕事がなんでい。



白昼堂々ドンパチやるよ。



舌使いが絶妙なお口。



こいつも銃があれば楽勝！

STAGE 7

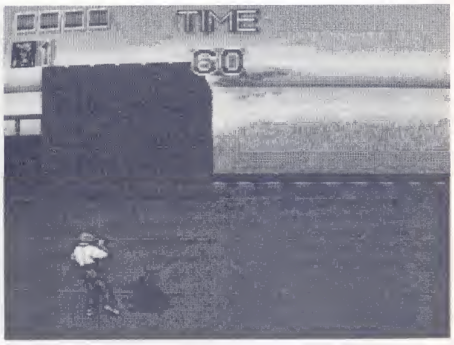
最初でザコがナイフを出しますが、取らない方がいいでしょう。あとで出現する犬がツラくなるからです。
カンフー男が1人出現した後に犬が出現します。こいつはジャンプして自分に襲いかかってきます。ジャンプした瞬間にパンチを当てて下さい。
犬を2匹倒した後に、上の方をバイクが走ってくるので下の方でかわして下さい。
カンフー男とザコ1匹出現した後、今度はジャンプしない犬が出現します。この犬には近づいてきた時に蹴りを3回いれましょう。
犬の後にタックル男が出現します。走ってきたところをタイミングをみてナイフで刺して下さい。
少し進むと上の方に再びバイクが出現するので下でかわして下さい。
あとはボスまで問題ないでしょう。
ボスのアーミーナイフは、うかつに近づくとナイフで刺されてしまいます。
まず横座標を合わせて、近づいてきたら正面から飛び蹴りをいれ、着地したら真上へ逃げるようにして下さい。そうすれば、逃げる時に刺されるということが防げるからです。
また飛び蹴りを入れる時はアーミーナイフは近くまでひきつけて下さい。



さかりがついたらとまらない。



タイミングよくパンチでキャイイン。



タイミングよくキックでキャイイン。



せっかく幸運のペンダント買ったのに（ナイフ男談）

STAGE 8

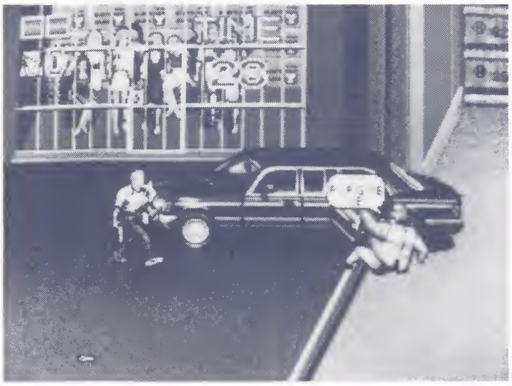
スタートしてすぐに鉄砲男と大男が出現するので鉄砲を奪って下さい。
その後、女王様が出現しますが、鉄砲があれば問題ないでしょう。また、ここで上へ行き過ぎると上から荷物が降ってくるので、なるべく下を通った方がいいでしょう。
犬が1匹走ってきた後、鉄砲男2人とカンフー男、女王様、黒人男と大量に出現します。銃を使ってきり抜けて下

さい。
　人質が見えてくる辺りで鉄砲男が再び出現します。こいつはすぐに殺さないで、ある程度のダメージを与えてボスのところまで連れていきましょう。
　ボスは社長のボディガードで銃をもっています。また、うかつに近づくと背負い投げで投げられてしまいます。遠巻きに逃げながら銃で撃って下さい。
　相手の攻撃を受けて銃を失った場合、先程ひき連れてきた鉄砲男を倒して銃を奪って下さい。
　ボディーガードを倒すと車の中からバーコード、じゃなかった社長が現れ、鍵を投げてきます。この鍵は取らないで社長に蹴りをいれましょう。
　社長を倒すとクリアになりエンディングが始まります。
　また投げてきた鍵を取ると…。
　クリアしてエンディングのあとにスペシャルステージが始まります。ここをクリアすると…。
　あとはあなた自身の手でプレイしてみて下さい。



◆3人よれば文殊の知恵ってか!?


◆背景に見とれないように。


◆話せばわかる。な、な(バーコード談)


◆こ、腰が…(本人談)

よーくつくられているのだけれど難しい！

ジャンボ尾崎
スーパーマスターズ

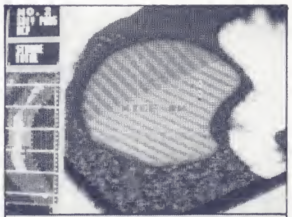
コツをつかめば1コインも可能！

このゲームをやる人は、やはりゴルフの好きな人だと思うので、特に細かいルールまで触れません。ルールがわかっていればそこそこ行くのですが、コースの設定がすごいので、さて旨く対応できるかというところ。
今回は、マップと写真で全コースを説明、そして少ないコイン数でホールアウトする方法を書きます。

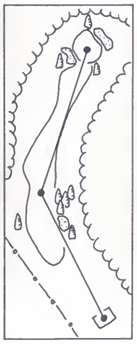
これがコツだ

横風がライバル。無理に風の計算そして弾道を考えるより、スタンスのとり方で対応する方がよい。それと、打つ時、TOP SPIN中心で考える方が比較的楽。NICE SHOTゲージで打ちたい場合、上下2、3マスあたりでフルスイング開始をすればバッチリです。
スタンスは1、2レベルで十分。5レベルでやると、ほとんど真横にとんでいきます。(いざという時に使える)
という感じです。あとはピンの位置だけ。これだけは運のみ。神様に……
(ずるずる)

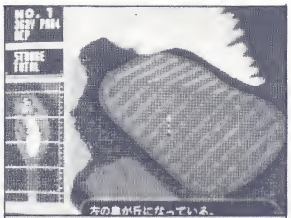
コツはフェード系、フック系のボールを打つこと。これが風対策だ！！



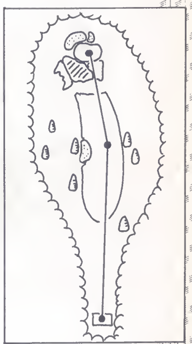
グリーン左側が斜面。けっこうきつい。



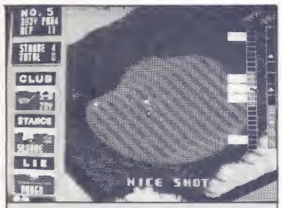
バンカー越えて1打、2打目はころがして。



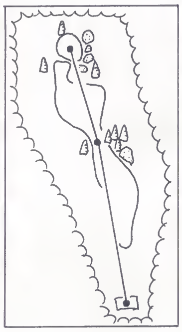
ほとんど平らなグリーンなので大丈夫。



コース中心へ。2オン！バーディを狙おう。



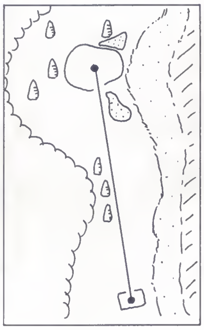
グリーンの7割は傾斜。やだねえ。



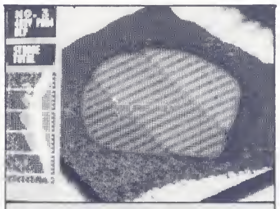
1打目は、狭くなっているところを狙う。



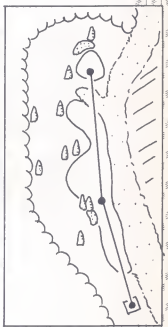
グリーン中央より奥の辺に溝あり。



風を計算し、少々バックスピンをかける。



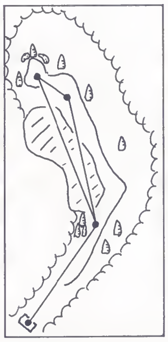
3段グリーン。手前のみ少し傾斜している。



スタンスを1レベルずらし、フルスイング。



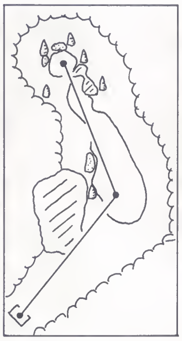
中央に山あり、ちょっと変形してるぞ。



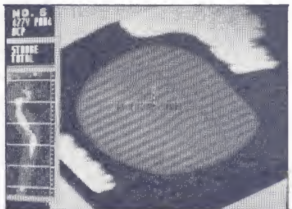
狭いけど風があればスタンスで調整し打つ。



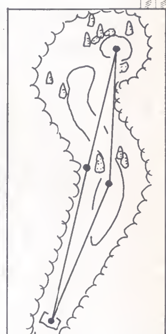
2段グリーン。ふう助かる。



池越え。そしてまた池越え。トップはダメ！

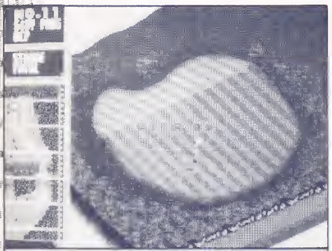


横に長く中央に山あり。

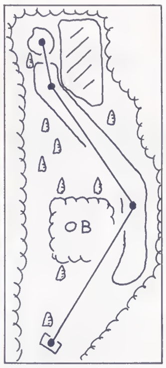


バンカーの手前ぐらいに合わせ、2打目を！

やろうぜ!攻略



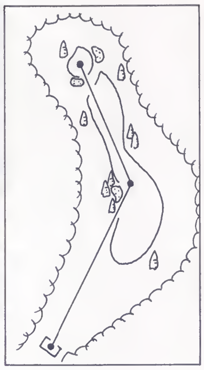
グリーン右側が斜面。大変。



真ん中の森に注意。トップだとひっかかる。



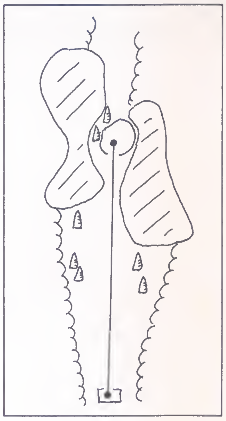
グリーン後ろ中央に丘がある。気をつけて。



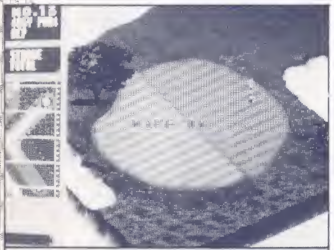
うまく丘の上へもっていき、打ちおろし。



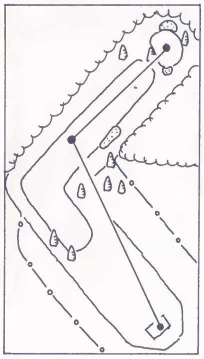
グリーン左中央に小山あり。



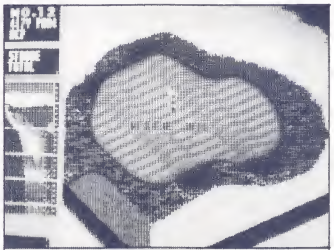
ここはもう1オンを狙うしかない。打て!



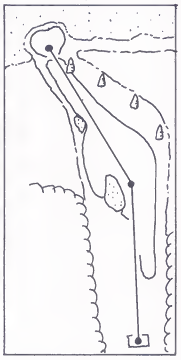
小さな段のある2段グリーン。



OBに注意して打つ。楽に2オンできるぞ。



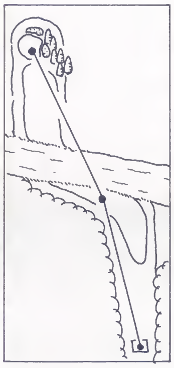
横に2本の山が走っている。やだ!



2打目が問題。バックスピンで止めよう。



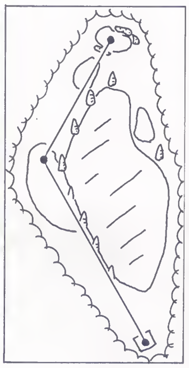
グリーン右にけっこう高い山があるぞ!



川手前で止め、2打目はバンカーに注意。



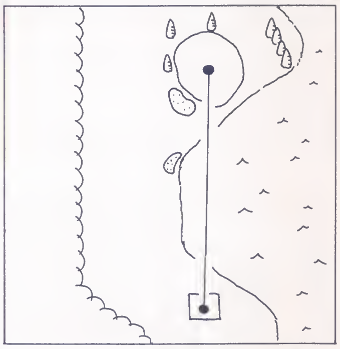
右へ下がっていく3段グリーン。



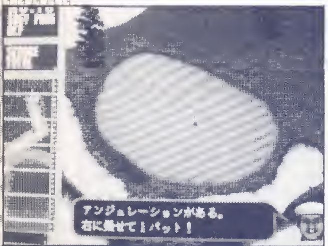
無理せず左へ。そして2オンを狙って打つ。



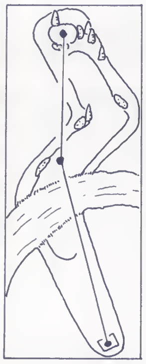
奥が起き上がっているグリーン。



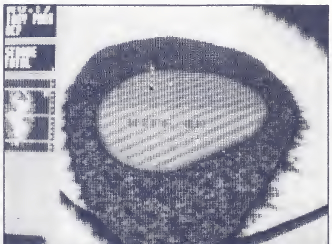
怖いけど1オンを狙う。風に注意して打つ。



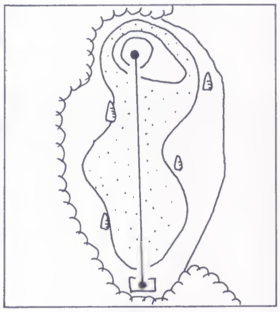
グリーン左側と奥が波打つグリーン。



一気に川越え。でも風が悪ければ手前へ。



斜め左後方が下がっているグリーン。



当然1オン。バックスピンを打ってのせる。

SUPER Volley ball

今回は、稲妻サーブと天井サーブを紹介！

これを覚えて友人に差をつけろ！

あのアクションがたまらない！

©ビデオシステム

スーパーバレーボール

公開！㊙テクニック

やはり普通のゲームではなかった。なんと必殺ワザともいえるものが2つあったのです。

まずは天井サーブ。

一時期流行（今までも使われているけど）した天井サーブ。この特徴は、ボールを高く打ち上げて、画面外にボールを出させ（ボールを追って画面は移動し、コートの人間達が画面外に消える）上からスピードのついたボールを落とし、敵にレシーブさせにくくするテクニック。

さて、このサーブの打ち方ですが、まずサーブを打つ前に、A、Bボタンを両方同時に押し、レバーを上に入れてボールを離れさせ、Bボタンを押しっぱなしにしてタイミングを合わせて打つと（レバー上に入れっぱなし）ボールが高々と打ち上げられます。成功！

次に、稲妻サーブです。

稲妻サーブとは、普通に打ったサーブ（オーバーハンドサーブ）が相手のコート上に来たところで、バリバリバリと、ジグザグを描きながら落ちてきます。その時、画面も少し明るくなって迫力を出しています。

さてやり方ですが、途中までは天井サーブと同じです。

レバーを上に入れて、A、Bボタンを同時に押して、Aボタンを1回離して、打つ瞬間にレバーを下に入れ、Aボタンをタイミングを合わせて打つと…フワーンと飛んでいき、相手コート上でピカピカドカーン！　と落ちるわけです。

打つ方ばっかりじゃあ大変。受け側にもアドバイスしないと、やられた時大変ですからね。

天井サーブを打たれた場合ですが、ボールの落ちてくるところはほぼ決まっていますので、そこで待っていれば楽勝。場所はコート中央よりやや後方。それほどレシーブするのは難しくないのですぐマスターできます。

次に、稲妻サーブを打たれた場合について。

ジグザグに落ちてくるわけですが、その中心のラインの延長線上で待ち、タイミングを合わせてレシーブすれば9割方大丈夫のはずです。音と光でビックリしてレシーブできなくさせてる点もあるので、おどろかないようにしよう。

1人プレイ時はとても親切

1人プレイ（コンピュータとの対戦モード）では、キャラクターの上方で、次の攻撃とか動けとかいうような指示が出されます。

ボールの落ちるところも（相手がスパイクしてくる場合や2P同時プレイのときも）矢印で表示され、そこへキャラクターをもっていってレシーブすれば楽勝です。でも、パッパッパッと前後に動くときもあるので、そこは自分の反応スピードでカバーしてね。

勝ち抜いていくのは大変だあーっ！

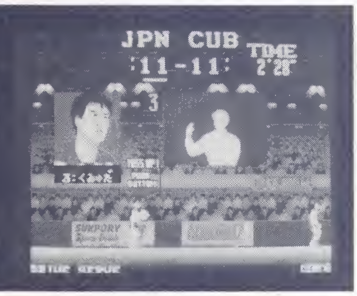
1セットマッチで戦う場合1チーム勝つと、次のチームと戦うことになります。

3チーム目からは、ちょっとハンデがついて、相手よりも点数をとらないと勝ちにならなくなる。

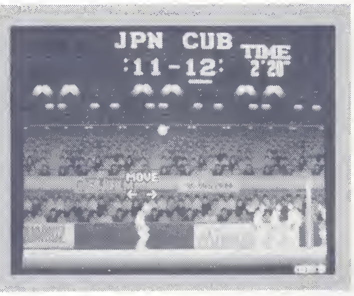
ミスが許されないぞ！

君はどこまで勝ち抜けるかな。

（ずるずる）



「TOSS UP！」と表示。

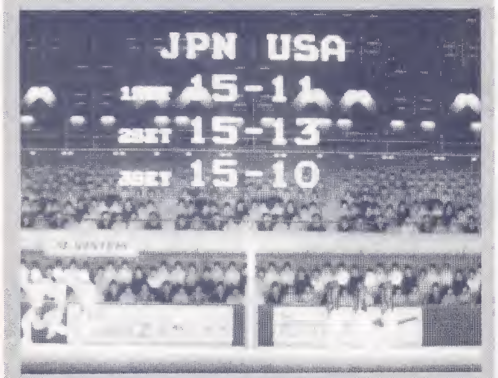


「MOVE」と表示。

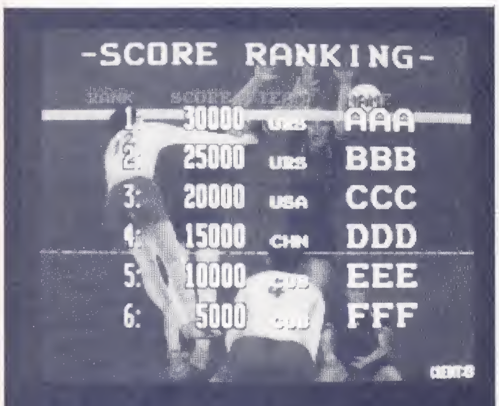


これがJAPANのメンバー。


連続写真 その1。1人をオトリにしてセッターが2アタックで相手コートへ。時間差攻撃で2アタックをすると1人目が打つ。



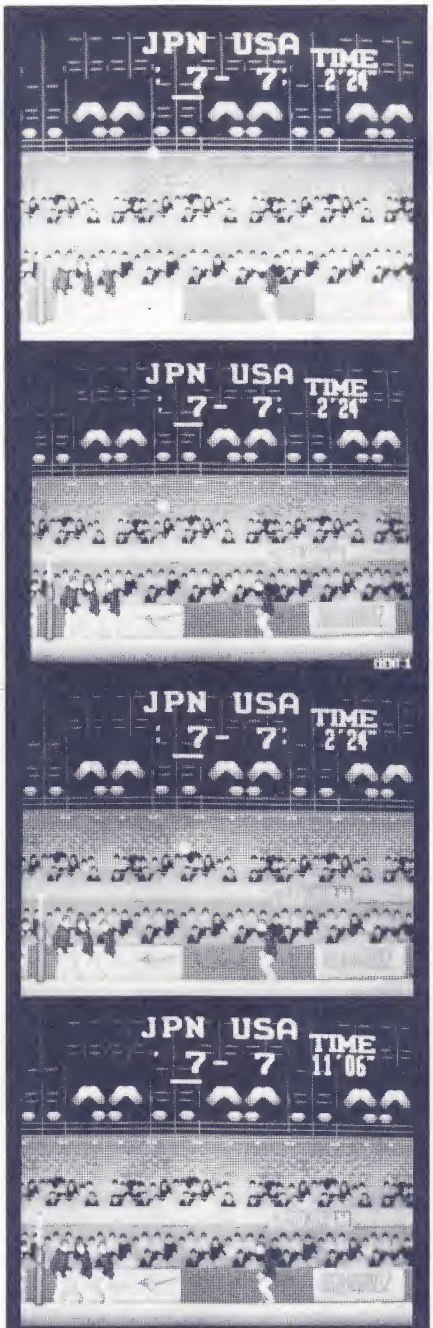
JAPAN、ストレート勝ち！



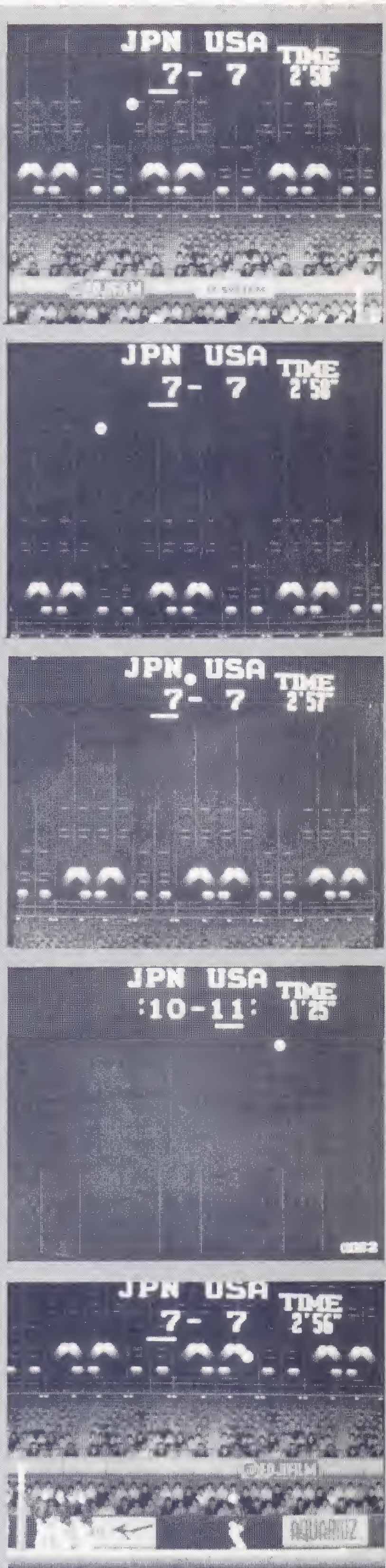
ハイスコア画面。後ろの絵がカッコイイ！



コンティニュー画面。なんて顔してるんだか。



連続写真その3。稲妻サーブ。画面が少し明るくなり、音もハデになって、ジグザグにボールが落ちてくる。わかるかなあ。



連続写真その2。天井サーブ。高々と打ち上げ、コートの人間が見えなくなる。相手側は、どこに自分のキャラクターがいるかわからなくなるのが、このサーブの強み。

これでウェットコース完走！

スーパーモナコGP ずるずる

©SEGA

基本的にはドライと同じだが、グリップ力がなくなっているのでステアリング操作がポイントだぞ!!

ドライコースを3位以内で抜けろ

もうウエットコースに行けるようになりましたか。まだ行けない人は努力しなきゃ／体感系ゲームを上手くなるには、お金もいるけど、向上心がなければダメ／向上心がなければいつまでたっても同じミスを繰り返して成長しないぞ／「何十回もやれば大丈夫だろう」なんてのは攻略じゃない。

というわけで、今回はウエットコースの攻略に入ります。ウエットコースに来れるようになれば、かなりの上達と見ていいと思います。あとはコツですね。

ドライとウエット違いはどこだ?

初めてウエットコースへ来た方なら誰でも経験した「げげーっタイヤのグリップが悪い／」という感じ。これなんです、ドライとウエットのコースの違いは／

ウエットとは、読んでそのまま路面がぬれていること。要するに、スピンしやすくなっている。この対処の仕方がウエットコースの攻略となるわけです。

他に違いがあるかというと画面的には、曇った空とぬれた路面で少し暗い感じになっているとか、1、2位スターﾄができない（ドライコースでの順位で、ウエットコースのスタート順が決まるため）とかあります。

これが重要注意事項だ

路面がぬれているので、グリップ力が減少していることを頭に入れておくこと。常に忘れずにステアリングをにぎる。

ドライコース時には、あまり気にならなかったスピンが要注意事項。

初めの数回はもう大変／まわる／まわる／スピンの大安売り／基本テクニックは変わらないけど、完走を狙う人には新しいテクニックが必要となってきます。

スピンをしないためには、ステアリングを、ドライコースでのステアリング操作よりもゆっくり行なうこと。早目早目のハンドドリングをするのです。

めざせ完走！めざせ6位入賞！

今回の攻略では、無理をせず無事故で走ることを目標に、6位入賞を狙うレベルですすめて行きます。

去年の中嶋のような走り？を目標にしよう。

オートマチック

やはり一番乗りはこれでしょう。（ひねくれて4速、7速から始めている人は別にして…）

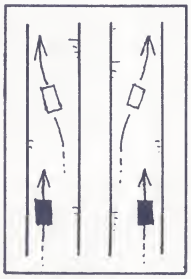
ドライとの差異はそれほどありません。がしかし、ドライより簡単ではないのです。

●スタート

5位、7位スタート時についてですが、ブロックする車に気をつけること。こいつに追突すると順位を3つぐらい落とすことになります。順位を落として、元の順位へもどすというのがどれだけ大変かというのは、ウエットコースに来れる人ならわかるはず。大変なんですよねえ。

無事にスタートできればOK／7位スタートなら4位まで上がり、5位スタートなら3位まで上がろう。

上がれるところまで来たら、さあブロックだ／自分の順位を必死に守ろう。後ろの車が近づいて来る前にラインを



後ろの敵車のラインに合わせてブロックする。

合わせてブロック、後方にはいっぱい敵車がいるので、1台を相手してると、他の2台に抜かれるので注意。早目早目で対応しよう。

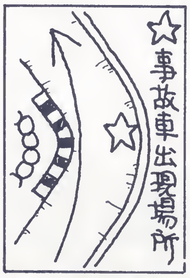
●S字コーナーまで

スタートから右カーブ2つにS字と続くわけだが、ここはドライ時より少し早目のステアリング操作で抜ける。急いでハンドルを切るとスピンするので忘れずに。

●左急カーブ

ゆるい左カーブを抜け、少し直線を走ったあと、このカーブ。前半のポイント。ギリギリで曲がれるのだが（あまくやった場合で）ここはアウト＝イン＝アウトをやってみる。

カーブ手前でアウト側に寄って、カーブへ来たら、ゆっ



アウト＝イン＝アウト、事故車に注意。

くりハンドルを切り始める。イン側の縁石に少し乗ってもかまわないので、アウト側にふくらまないようにする。クリッピングポイントを越えたらアウトへ。

●連続シケイン

ここでのミスは絶対に許されない。なぜなら、ここで後続車を引き離すからだ。縁石に上がらないようにする。



直線的に走り、差をつけろ！

ここで後続車を離し、1周してここまでもたして、また離す。このパターンで自分の順位を守ればラッキー。

●右への複合カーブ

全体的に、アウト＝イン＝アウト。初めのゆるいカーブでアウトからミドルへ入り、きついカーブへきたらインへ飛び込む。ここは事故車が出現するので、アウトを走るのは命取り。スピードを落とし過ぎてもかまわないのでインをつくこと。



タイミングを合わせてアクセルオフ！

速く行くためには、きいつカーブに入る前に軽くアクセルを離して追っ込むといい。

●トンネル前の右カーブ

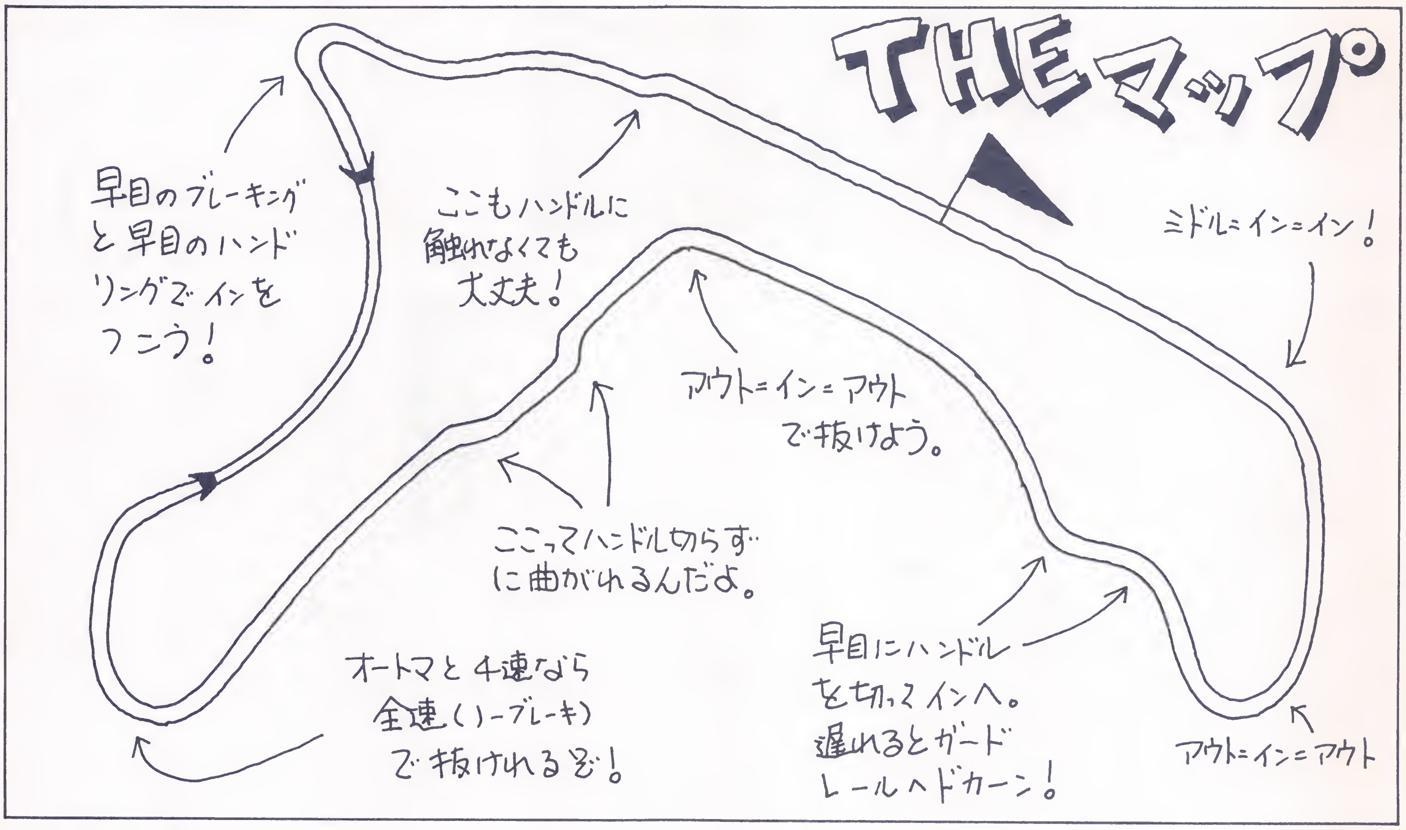
ここもけっこうきついぞ。目いっぱいインに寄っておいてカーブへ来たらハンドルを切り、インへへばりつく。カーブが終わる前にハンドルをもどし、イン側の壁との接触を避ける。

●トンネル内

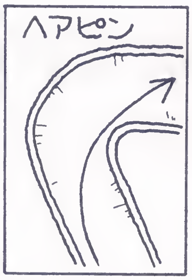
ここは、ドライもウエットも関係ないので同じように走ればよい。ミスはしないようにしよう。

●ヘアピン

さて後半のポイント。前を走っている車はさておき、後方の車を近づけたくないので、ミスは最小限におさえるように努力する。



トンネルを抜け、少し走って「ヘアピンが見えたぞ！」と自分で思ったらフルブレーキング。と同時にハンドルをフルに切って曲がる。クリッピングポイントへ来たらアクセルON！　少しずつアウトへふくらみながら加速して抜ける。



早目にブレーキ、そしてハンドルを切る。

もし、ハンドルを切るのが遅れたら、アクセルは踏まずに進み、抜けれそうだと思ったら、少しずつアクセルをONする。

●最後のシケインまで

下りの左カーブ、上りの右カーブをインをつきながら曲がり、直線へ来たら左側によりシケインを待つ。ラインが合っていれば、ハンドルを切らずにシケインを抜けれます。これで1周。

●2周目以降

完走するためには、ミスもなるたけ減らすこと。あとは連続シケインで引き離すことで順位をキープする。

無理に前方の車を抜かないこと。順位が悪いと、すぐ抜き返されてゲームオーバーになってしまうから。

ブロックの仕方も、ドライよりゆるめにすること。急いでやるとスピンします。注意。

シフト4速

さて、オートマでバリバリに走れるようになったら4速へトライ。自信のある人は、初めから4速でもいいでしょう。

4速も基本的にはドライのプレイと変わりません。シフトアップは1万1千回転で行なう。ステアリング操作の開始ポイントの違いや、ブレーキポイントの差異ぐらいですので、ドライの応用と考えながらプレイをしましょう。

●スタート

スタートの仕方はドライと同じ。ブロックしてくる車をよけつつシフトアップして加速、1つでも順位を上げていく。もちろん、後続車に抜かれないようにブロックも忘れずに！

●S字コーナーまで

2つの右コーナーへ来る前にもう4速になっています。インへよって2つの右コーナーへ。インにへばりつきながらクリア。2つ目の方がかなりきつくなるので、イン側の壁にタイヤ（右の）めり込ませながら曲がろう。ここではあまり後ろに気をとられないようにしよう。



滑りやすくなっているので気をつけよう。

S字は少々グリップが悪くなっているが、ドライ時の感覚で曲がっても大丈夫。

●左急カーブ

アウト＝イン＝アウト。シフトダウンはしない。イン＝イン＝インでも行けるけど、タイミングが難しく、少しでも遅れると激突するのでやめた方がいいでしょう。

事故車が出現するかもしれないので、インへつくことを忘れずに。

●連続シケイン

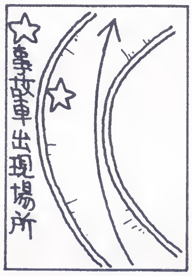
ここまで来れば勝ち！　ここで後続車との差を広げる。

敵車達は、かなりロスのあるステアリング操作をするため差がつくのです。敵車と同じことをすれば広がるどころか縮まるかもしれないので、ここだけはノーミス必須！あまりハンドルを切らず直線的に走ってスピードを稼ごう！

●右への複合カーブ

ここにも事故車が出現。コース外側にいるというやっかいモノ。しかたなくインを走らなければならない。当然ミスは許されないのだからインを走ろう。

走り方はほぼドライと同じ。



アウトからミドル、そしてインへ。

アクセルを離してインへ追っ込み、抜ける。ドライ時より少し手前でアクセルを離しグリップをもたせて曲がる。

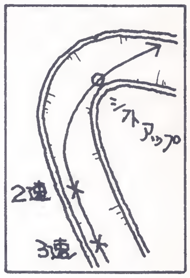
●トンネル前の右カーブ

目いっぱいインをついて曲がるのみ。少しすべるのでカウンターをあてるようにする。シフトダウンはしない。

●ヘアピン

シフトダウンをして、ブレーキ。2速まで落とすわけだが、グリップがないのですべって大きく曲がってしまうのでブレーキを踏んでゆっくり抜ける。ドライ時よりやはり

スーパーモナコGP



早目のシフトダウンとブレーキング。

早目のハンドリングで対応。クリッピングポイントへ来たら、アクセルON！

●最後のシケインまで

すぐに4速にまでなれるので、シフトアップについては大丈夫のはず。あとは左、右のカーブをインをつきながら抜け、シケインへ。



ハンドルを切らずに行けるぞ！

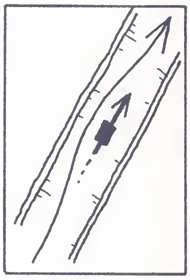
シケインは、左側へよってハンドルを使わずに抜ける。楽勝！　これで1周。

●2周目以降

順位を上げるのはきついので、自分の順位をキープすることだけに集中する。なんとしても6位入賞をして亜久里に「へヘーシだ！」という顔をしてやろう。

毎周なんとか連続シケインまで逃げ切って、そこで引き離す作戦で走れればOK。がんばろう。

周回遅れの車に注意することも忘れずに。ちょっとうす暗い落ち込んでる車がそれ。コース中心を走っているので横にソレて抜く。スピード差があるので、スリップストリームもあまりきかいなのでやらないようにする。ぶつかるぞ。



周回遅れの車は、中心を走っている。

シフト7速

さて超大変なのがこの7速である。ドライのコースを完走するのも大変だというのに、ウエットコースも完走？はたして7速でやってくれている読者は、どのくらいいるのかが不安。役に立ってくれるのだろうか。

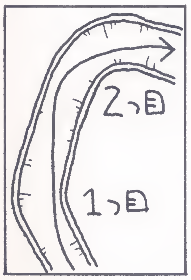
とりあえず、7速でウエットコースで困っている人へアドバイスである。

●スタート

さてスタート。シフトアップしていくわけだが、タコメーターが1万1千回転になったらシフトアップする。

スタートダッシュでどんどん抜きながら順位アップ！いけるところまで行ったら、その順位キープの行動へ。ブロックの嵐。がんばれ！

●2つの右コーナー



少しアウトから入って2つのカーブをクリア。

初めの右コーナーへ来るころには5速になっているはずです。まず5速で抜け、次のきつい右カーブの手前で6速にして、アウト＝イン＝ミドルという感じで抜ける。ハンドルの切り方には注意してね。

●S字コーナー

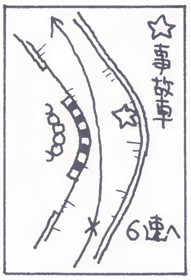
手前の直線で7速にできるのだが、ここではしない。6速のままS字へ行く。

S字の初めの左カーブは6速で抜け、できれば次の右カーブも6速で抜ける。慣れるまでは、5速に落として曲がる。S字を抜けると同時にシフトアップ、ゆるい左カーブで7速までにする。

●左急カーブ

事故車の存在を考えて、6速へシフトダウンして曲がる。

ラインはアウト＝イン＝アウト。イン側の縁石に上がっても（片輪）かまわないので、アウトへふくらまないように気をつける。



6速へ落とし、アウト＝イン＝アウト。

●連続シケイン

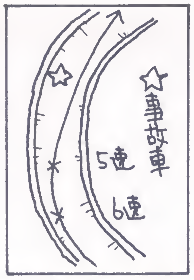
ここまで自分の順位をキープしてきているかな。ここで差をつけるポイントとなる。

とにかく直線的に走ること。いかにハンドルを切らないように曲がるかが、後続車との差をつけるポイントとなる。

縁石にのってしまわないように気をつけること。ハンドルを切りすぎることよりもタイムロスになるので。

●右への複合カーブ

ドライコースで3位以内に入れる人なら、ここの抜け方は想像できるのでは。抜け方はほとんど変わらないのだが、やはりグリップがきかなくなっているので、早目にステアリングを操作しないとインをつけない。



一気に5速へ、そしてアクセルワーク。

それに事故車も出現するので、インをつくのは必須。操作の難しい7速でのタイムロス、順位の後退は命取り！クラッシュしないように気をつけて曲がろう。

初めのゆるい右カーブで5速まで落として、きつくなるところで一気にインへ。アクセルを離して追っ込む。危ないと思ったらブレーキを踏むこと。接触より減速優先で！

●**トンネル前の右カーブ**

複合カーブを抜け5速から6速へ加速してくる。7速へはちょっと無理なので、6速のまま追っ込む。

アウト＝イン＝アウトが安全でいい。イン＝イン＝インはちょっと難しいし、間違って壁にぶつかりでもしたら大変ですから。

●**トンネル内**

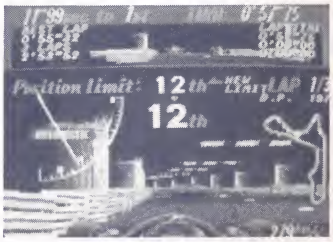
トンネル内はドライとも同じなので、ドライ時と同じようにやる。

トンネル内で、6速から7速へシフトアップしておく。

インの壁に気をつけながらインを走る。

●**ヘアピン**

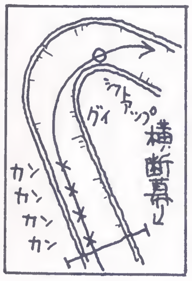
さあ最大のネック！「ヘアピン」です。



トンネル内はドライといっしょ！

トンネルを出て、上方の横断幕の下を通過したらシフトダウンを開始する。

カン、カン、カン、カンと3速まで、計4回やる。カンとカンの間隔は0.5秒ぐらい。



横断幕をすぎたらシフトダウン。

「ヘアピンが見えた！」の「ピ」のあたり（変な表現だが、感覚的にこんな感じ）でハンドルを切り始める。と同時にブレーキングをする。

このタイミングは回数をこなさないとわかりにくい。これだけは感じとしてしか説明できないので、自分でタイミングを計ってほしいところ。



見えたなと思ったらブレーキング。

クリッピングポイントへ来たらアクセルON！　即、シフトアップしていく。

ここでも急ハンドルは許されない。スピンを一番しやすいところなわけだから、一番気を使うところでもある。少し多めにブレーキングしておくのがいいと思います。

●**最後のシケインまで**

ヘアピンを抜けたらもう大丈夫でしょう。少し落ちつき（後ろに車がいなきゃ）次の周の準備をしましょう。

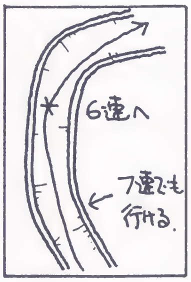
シケインは直線で走れるので実行。

●**2周目以降**

あと2周あるのかと思うともう目の前、真っ暗という人も多いのでは。（私も）

とりあえず違うところだけ。

2つの右コーナーのところですが、初めのゆるい右コーナーは6速で入っていき、1回7速にもどし、次の右コーナー手前で5速に落として曲がり、抜ける直前からシフトアップしていきます。



こんな感じで行く。7速ではちょっと…。

あとは、連続シケインまで逃げて、そこで差をつけるようにします。

さて、何周耐えられるかですね。とりあえずガンバロウ。

今回は完走目標ということで書いてみました。私自身完走するのがやっとという感じ。

1位とるのって大変なんだから、もう！

偏差値400は楽勝だ!!

戦斧 GOLDEN AXE

バイオ&バビ&!?

©セガ

敵の点数、偏差値とスコアの関係&究極の倒し方一挙公開。絶対役に立つ!

8月号30ページの「てんこ盛り」で、おおよその攻撃はやったので、今回は究極の偏差値かせぎのやり方を書いていこう。

まず敵を知れ

いきなりかせぎ方を書こうと思ったのですが、やはり敵の点数という基本から入っていった方が分かり易いと思うので、そこから初めます。

1PTSの敵

◆デス=アダー軍兵士(野盗タイプ)

こん棒を持った奴とモーニングスターを持った奴ら。又、攻撃スピードが早く、赤いヨロイ(赤いパンツも履いている)を着た奴も同じく1PTSです。

◆デス=アダー軍兵士(アマゾネスタイプ)

足が早く、手斧の射程も長い。女ばかりで部隊を作っていて(部隊名をズブロッカという)常に1~2匹の乗用モンスターを持って移動します。

◆ガイコツ兵士

盾の色が茶色、ムラサキ色のガイコツ兵士。

これらのガイコツが出て来る場所は、2面のボスと5面の前半。5面の前半(ボスの所)に出て来るガイコツは黒い盾を持っていて、2PTSのはずですが、なぜか1PTS。

開発者に聞いてみたら、単なるプログラムミスだそうです。念のため。

2PTSの敵

◆デス=アダー軍兵士(ビヤダルタイプ)

巨大な石斧を持ち、ぶんぶん振り回す怪力男達。その巨体から繰り出される体当たりは、下っぱの兵士の4倍ものダメージを与えます。又、石斧で殴られると、まるまる1ゲージ減ってしまいます。

ROUND1の最後に出て来る兄弟は、バド・ワイザー君とバド・ライト君といい「泣く子もだまるバド兄弟」と呼ばれ、恐れられている。

いとこに「ハーランド将軍」というのがいて、ROUND5で出て来るが、彼はデス=アダー直属部隊(赤ヨロイ)の隊長で、なかなかじゅ~し~な味のある男らしい。(デス=アダー氏談)

◆ガイコツ(黒い盾のやつ)

4面で出て来るガイコツ全てである。こいつは、チャチャチャと素早く振るので注意。

◆デス=アダー軍兵士(ナイトタイプ)

3面と5面が出て来ます。デス=アダー軍の中で最も強力な兵士達。彼らの全員が「柏葉付ヘビ十字章」という勲章を持っています。

ROUND3のラストに出て来るナイトは「ハイネケン准将」といい、前の戦争でサンダーヘッドじーさんに重傷を負わせた、その人。

8PTSの敵

◆デス=アダー様

彼は1人だけずばぬけて点が高い。(最後のボスだから当たり前か…)

あと、デス=アダーを倒してクリアすると30PTS入ります。

偏差値の法則とは?

敵の点数は前に書きましたが、実はこれがすぐにスコアには結び付く訳ではないのです。

なぜかというと、敵の点数はROUNDを追うごとに徐々にアップして行くからなのです。

それでは、敵の点数の上昇率を説明しましょう。

◆ROUND1
標準点×1倍の点数

◆ROUND2
標準点×1.5倍の点数

◆ROUND3
標準点×2倍の点数

◆ROUND4
標準点×2.5倍の点数

◆ROUND5
標準点×3倍の点数

といった具合です。

例えば、ROUND1のボスのバド・ワイザー君は倒しても2PTSなのに対し、ROUND5のハーランド将軍は6PTSもあります。

このことは、よく頭に入れておいて下さい。

次に、スコアと偏差値の関係について…。

$$偏差値=\frac{トータルスコア}{使ったプレイヤーの数}+30PTS$$

これを見ると、ノーミスでクリアした場合であれば、トータルスコア+30PTSが偏差値ということになりますね。しかし、ゲームセンターに行ってハイスコアを見てみると、この法則にそぐわないスコアがかなりあります。いかに適当に書いているかが分かりますね。

その他に、知っていてメリットになるという点は——

●黒いガイコツ(永久パターン防止キャラクター)は殺しても全く点にならない。

●偏差値は、プレイヤーが死なない限り減点されない。

●偏差値のハイスコアは、アドバタイズ(ゲームをしていない状態)の中の、各プレイヤーが1人で魔法を使っているシーンで、上の方に表示されている。(各プレイヤー別)

これぞ究極!

それでは、究極のかせぎについて書いて行きましょう。

このゲームは、画面上に出て来る敵の数が決められているため、限界点が見えそうなものですが、実は敵の倒し方によって点の入り具合が全然ちがうのです。

それでは、高得点が得られる敵の倒し方を説明しながら紹介しましょう。

★その1

敵を落として殺す。そうすると2倍の得点が入ります。

ここで注意/ 落とすと言っても敵を殺すと同時に落としてしまっては意味がありません。(いわゆる敵が「あーっ」と叫びながら落ちてゆくこと。)ただし、あとでふれる〝その3〟は例外。

コツとしては——

●まったく攻撃せずに、勝手に歩いて敵を落ちる様にさそい込む。

●体当たりなどの、攻撃してもダメージの弱い攻撃で、なるべく落とす。

●敵を投げて落とす。

投げる技は敵が地面に落ちた時点で4ダメージ与えるので、この技ならば落ちる前に死ぬ事はあまりない。しかも最も遠くに飛ばせるので落としやすい。

★その2

殺してから地面に落ちる前に魔法で再び殺す。そうすると魔法で殺した数だけ余計に得点が入ります。

この技を使う時のアドバイスを2、3お知らせしましょう。

モンスターに乗っていない時は、あまり近付かずに切り、すぐに魔法を使う。近付き過ぎると、頭をコンコンとたたいて最後に蹴りをしてしまい、魔法を使うのが遅くなってしまうので注意。

コツとしては、魔法の壺を横1列に等間隔に並ぶようにシーフを撃つこと。そうすれば同じ敵を5回も6回も殺すことができます。

例えば、最終面のハーランド将軍でそれをやったとすると、本当は6PTSのはずなのに36PTSも点が入ります。あと、これを何回もやっていると、敵が段々空高く昇っていってしまい仲々笑えます。

★その3

殺してから、その勢いで落としてしまう。そうすると3倍の得点が入る。

これは、プログラムの裏をかいたうまい倒し方です。

やり方は、ジャンプ切りで敵にとどめをさし、その勢いで落とすというものです。

これをやるには、敵の耐久力をよく知らなければなりません。ちなみに、ザコはジャンプ切り2~3回で死にます。覚えておいて下さい。

次に、全面で落とされる敵の数を挙げていきましょう。

2面…6匹
3面…12匹
4面…6匹
5面…11匹

しかし、前記のパターンを使えば、こんなに敵を落とさなくても大丈夫です。

この中で、みなさんが、あまり知らないのではないかと思う所は4面です。

ここでなぜ6匹も落とせるのか(本当は5匹で良い)不思議でしょう? それは、最初に出て来るザコ3匹も実は落とせるからなのです。

やり方は、階段の1番上に敵をおびき寄せ、ジャンプ切りで倒します。そうしたら一番手前に張り付きます。そうすると、敵は立ち上がったらそのまま下に落ちてしまいます。

その他には、5面の赤いナイトも実は落とす事が出来ます。

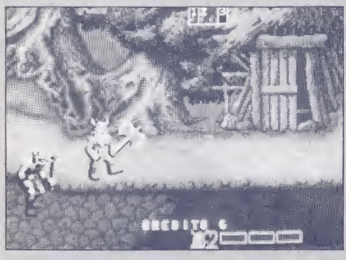
まず、5面の赤いナイトが出る所で画面を少しずつスクロールさせ、ザコが4匹出て来たら、もうそれ以上画面を進ませないで下さい。(ドラゴンに乗っている事を条件とします。)

そうしたらナイトを画面左下におびき寄せ、ドラゴンで頭突きします。(ドラゴンの頭突は、ナイトの剣を振るよりも早い。)

大体かせぎのテクニックとしてはこの位です。

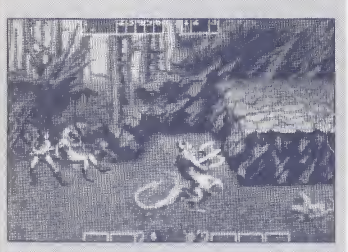
このテクニックを用いてノーミスでクリアすれば、偏差値400台は楽に出ます。
最後に、まだクリアしていない人は、あの感動?のエンディングを目指して、これを読んで頑張って下さい。

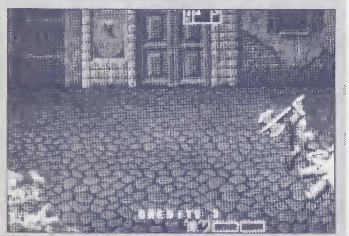
◆落とすの図

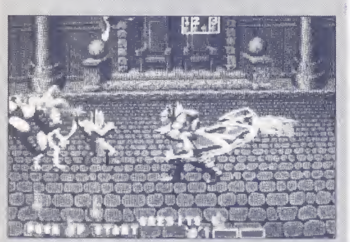

パパ見て、ボク空中を歩いているよおおおっ。

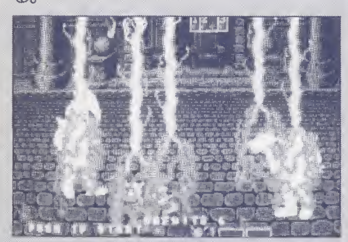

ドーン、ひょっ!?

◆とんだハプニング

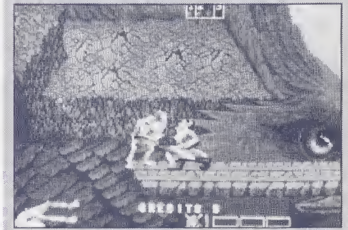

ビシッ、キャア、あぶない、グサッ、あ〜らごめんあそばせ！


こんにゃろ、こんにゃろ。訳は本文参照


ブウーン、ヒョッ!?将軍が飛び、じいさん踊る。


0コンマ1ミリ秒で…ちがうか。

◆3倍切りの図

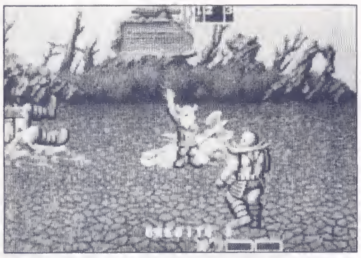

ガスッ、ガスッ、ギャア、お客さん腰突き出しながら落ちて行かないの。

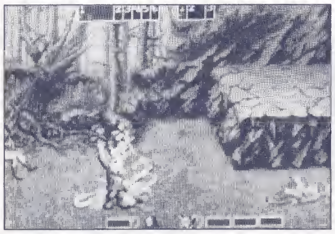

あーれー。

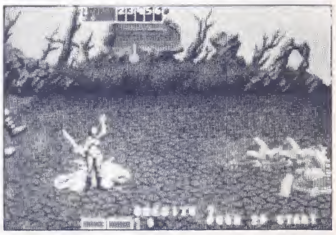

死体と添い寝かあっ!?

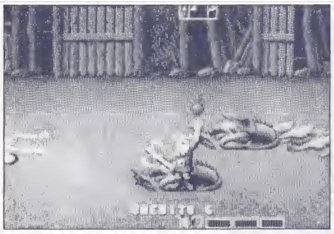

ラッタ、ラッタ赤いよパンツ（古い）。

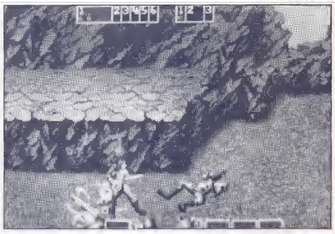
◆2度殺し


ホイ。


………

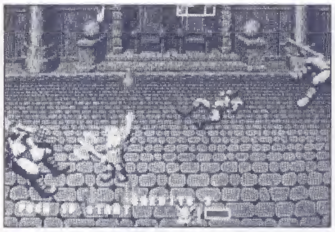

私だって…。

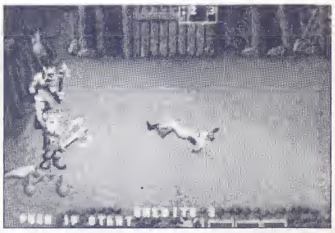

………

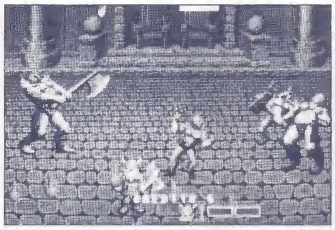

お客さん、股を開かないで…。

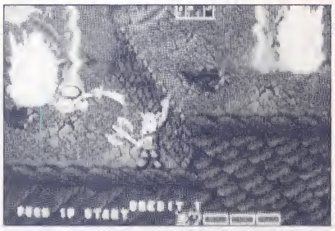

みてみて、私空を飛んでいるの、クロールよ。


………


みんな、もっと高く飛ぶのよ。


私だって負けないわ、背泳ぎよ。


昔あったよね。まことちゃんの礼。


私も見て、前方2回宙返りよ。



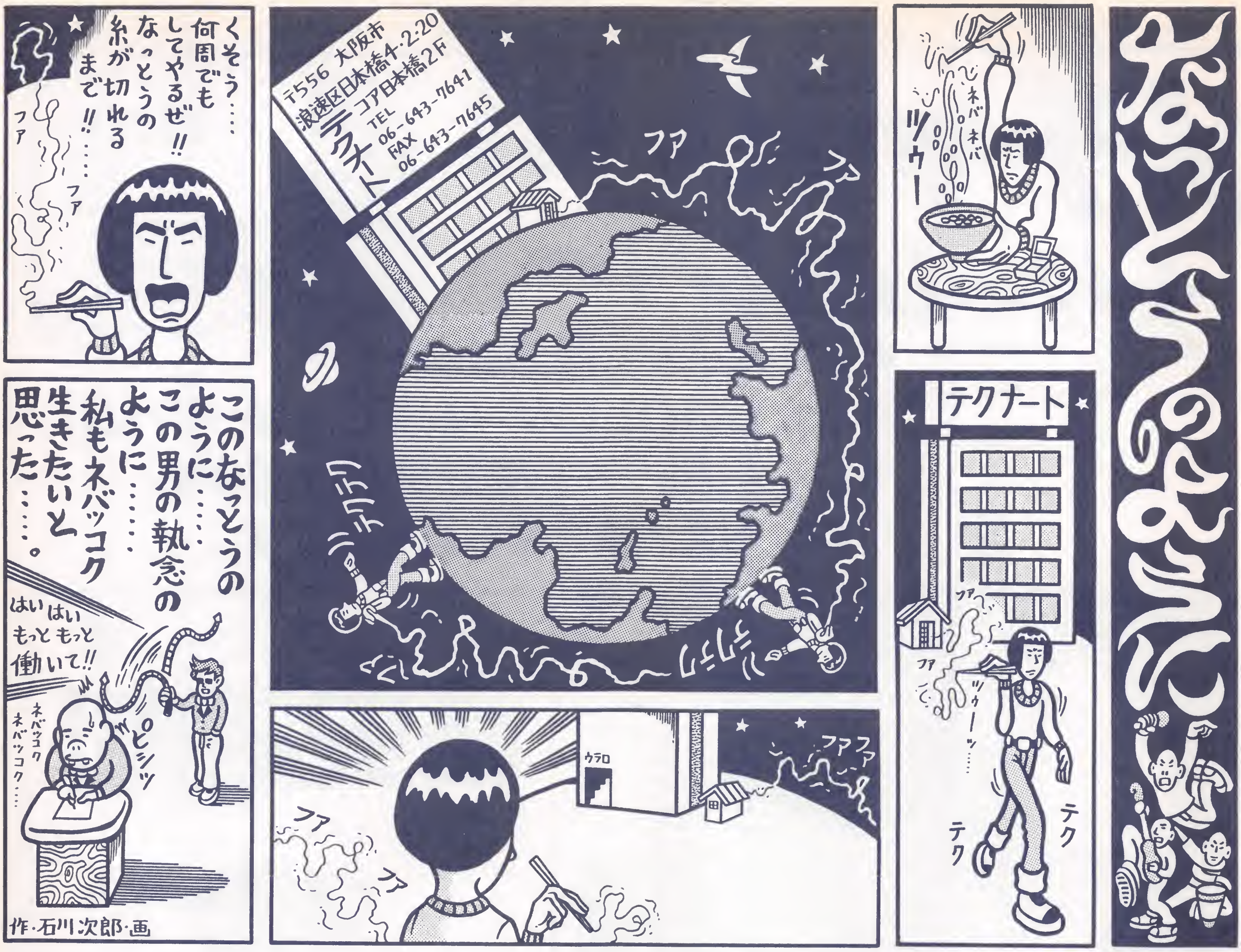
読者の…そう君たちがつくる
別冊「ゲームギャルズアイランド」

題名も考えて!

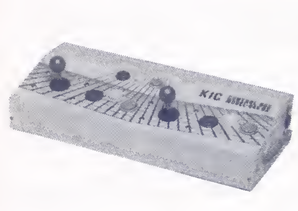
大募集だぁ〜〜〜!!

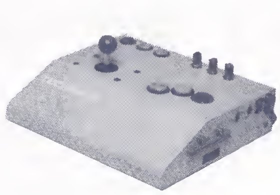
●採用者にはもれなくオリジナルカラーテレカプレゼント!!

①誌名。
②女性キャラ人気投票Ⅰ。
　好きな女性キャラを1位から5位まで挙げてください。但し麻雀、四川省、花札などは除きます。
③女性キャラ人気投票Ⅱ。
　麻雀、四川省、花札などの女性キャラで好きなものを1位から5位まで。
④女性キャラのイラスト。白黒、カラーのどちらでも可。
⑤女性キャラへの手紙（ラブレターや質問など)。
⑥女性キャラを使った、オリジナルストーリー。小説でもいいし、パロディも歓迎。おもしろいものを期待しています。ただし短篇だよ。
⑦女性キャラネタ読者様バージョン。4コマ漫画など。うーんとおもろければ原作の応募も受付けちゃう。
⑧女性キャラのフィギュアやその写真など、3D関連のもの。
⑨マイナーな女性キャラ。
⑩絵の描ける読者から、描けない読者へ、年賀状用イラスト、カットのプレゼントを。
⑪女性キャラをメインにしたゲーム論。
⑫誌上でやってほしい企画、つけてほしい付録。
⑬その他女性キャラ関連なら何でも。
●以上、増刊号に関する全てのお便りの宛先は、〒101 東京都千代田区内神田1ー15ー15柴田ビル　新声社ゲーメスト編集部「増刊号」係まで。
★締切は9月30日。

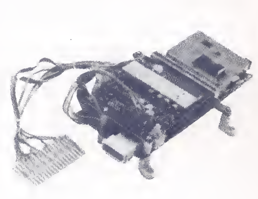


ゲームに金縛り!!









コントロールBOX

KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000

Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000

Cタイプ：A+Bの機能で¥37,000

自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

QC-1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

FCマスター

ファミコンを完全RGB化／　超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800（キット）¥24,800（完成品）。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

中古基板も常時2,000枚在庫／　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで／

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F

TEL.06-643-7641

営業時間

AM10:00～PM8:00

年中無休

※類似品にご注意ください。

メチャ安い!!

大ゲームセンター





●1ゲーム10円、20円より〜

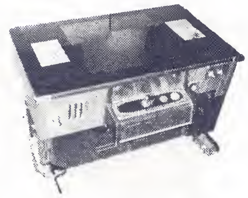
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。

輸出もしてます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品



テーブルTVゲーム機

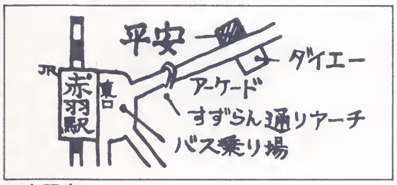
格安販売!



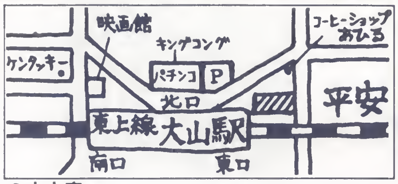
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

君とゲームを楽しみたい——ここはゲームワンダーランド

ゲーム平安

■赤羽店 〒115 東京都北区赤羽2—9—2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店 〒173 東京都板橋区大山東町18—9
☎03(962)4745

今回は、開発者にど〜んと質問してみたずお！

ゲームてんこ盛り

ヴァイオの直撃質問箱

前に、ターボアウトランで好評だった質問コーナーを又々やってしまいました。

普通、開発者というのは、表面に出ることがほとんど無く、一般の人には程遠い存在に思えてしまうようです。

そこで、この質問コーナーでは、開発者にいろいろ質問して、生の意見を聞いてみます。（もし、質問してみたいことがあったら「質問コーナー」までお手紙を！）

天地を喰らうの㊙データーも一挙公開

プラスアルファ



これが、プラスアルファです。あたり前か。

Q1 4面のボスには安全地帯がありますが、これは意識的に作ったものですか？

A 意識的ではありません。改善されたバージョンもあります。

●ヴァイオ…げげっ安全地帯が使えないバージョン!? 4周目以降、どうやって勝てばいいの？ でも、そんなバージョン見たこと無いよ。

Q2 2周目以降の敵キャラクターのランクはどう変わっていますか？

A ザコ敵は、種類・弾のスピード・弾の発射間隔を変えています。

中型、大型の敵は硬さ・弾のスピード・弾の発射間隔を変えています。

●ヴァイオ…もし、敵のランクが上がり続けるなら、100周目ぐらいの敵の硬さはどうなっているのだろう？ ザコ敵以外全部倒せなくなっていたりして、やって見たいなあ。

Q3 開発者として一番使える武器はどれに設定したのでしょうか？

A 面によって違うように設定しました。

1面…プーペラ・ジター・ヘリポ
2面…ジター
3面…プーペラ
4面…ヘリポ
5面…初心者ジター・上級者ヘリポ
6面…初心者プーペラ・上級者ヘリポ
7面…初心者ジター・上級者ヘリポ

ヘリポのハイパーを使えるようになれば、ヘリポが一番使えます。

●ヴァイオ…私はプーペラが好きだが…。あと、わざと他の武器を使うのも楽しいよ。私の場合、ジターのみで460万点出したけど…うーん辛い。

Q4 スロットマシーンは完全にランダムで当たるのですか？ おしえて！



よーし1UPだ！

A 2つのボタンのうち、どちらかを必ず当たりに設定しています。

当たりに関しては、プレイヤーの状態によって決定しています。

(例)残機が少ないと1UPが出やすくなっています。残りハイパーがたくさんあると、ドクロが出やすくなっています。

●ヴァイオ…2つのボタンのうち、どちらかが当たりというのは知らなかった。でも、1万点のネコが揃わない時はムカッと来るね。

Q5 隠れキャラクターは全部で何タイプありますか？ また各面にいくつずつ設定されているのですか？

A 隠れキャラクターは、1面に1種類なので全部で7種類あります。

1面…キノコ　2面…タコ　3面…朝顔　4面…雪だるま　5面…サボテン　6面…モグラ　7面…木

各面に約10個位あります。

ハイパーアイテムに関しては、各面に2個以上は必ずあります。

●ヴァイオ…5面の隠しハイパーの場所が分かってうれしい。それにしても5面はいやな面だなあ。

ウィロー

Q1 魔法や剣の名前及び効力は、どのように決めたのですか？

A 魔法や剣の名前は、RPG BOOKを参考にして企画担当者がそれらしく考えました。効力については、ステージ構成と敵との力関係を重視し、バランスをとったものです。

Q2 難易度はどのように決めたのですか？（又、ウィローだけでなく、CPシステムの各作品はどのようなことを基準に難易度を決めたのでしょうか？）

A いくつかのゲームセンターでロケテストした上で、平均タイムが自社の定めたPLAY時間に近づくように設定しています。

●ヴァイオ…難易度設定は、そのゲームを生かすか殺すかにまで関係して来る重要な要素です。これからも、それぞれのゲームに合った難易度設定を心掛けて下さい。

Q3 ウィローは全面中で2面が一番難しいという人が非常に多いのですが、これは意図的に設定したのですか？

A 映画のストーリーに基づいて企画開発しただけで、決して意図的に難しくした訳ではありません。



これが、初心者泣かせの2面です。

●ヴァイオ…後半の面に近づくほど簡単になっていくなあ。でも、最終面だけは難しくしてほしかった。残念。

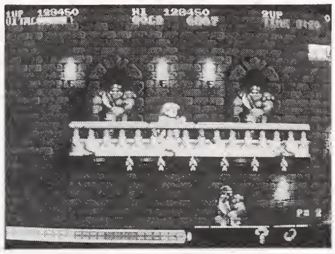
Q4 最強の水晶の魔法はボスに対しては全く効果が無いようですが、これも意図的に設定されたものですか？ 意図的であるとするとそれはなぜ？

A 最終ボスは強くあるべきだという企画担当者の考えがあり、最終ボスにウィローの攻撃をよける能力が無い為です。

●ヴァイオ…はっきり言って水晶の魔法は買わない方が良いと思います。あと最後のボスの所って魔法を使わないと時間が減らないんだよ。知っ

Q5

てた？
5面では、ウィローとマドマーディカンのどちらでもプレイ出来ますが、このような設定にした意図はどの辺にあるのですか？
また、ここでマドマーディガンをプレイヤーに選ぶと非常につらい面になりますが、この面はウィローに有利な様に設定されたものなのですか？


この面は点数&ゴールドの宝庫。

A

ウィローでプレイするステージとして設定していたが、プレイヤーセレクトという遊びもいれたかった。
●ヴァイオ…この面は絶好の稼ぎ面なのであった。ちゃんちゃん。

Q6

このゲームを作るのにあたって時に苦労した点は？

A

ザコ敵は各ステージ共通しているのに対し、ウィローとマドマーディガンの攻撃方法・破壊力・移動能力等が違う為、ゲームバランスをとるのに苦労しました。

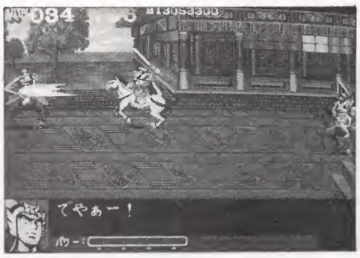
天地を喰らう

Q1

真空剣と流星剣の名前はどのようにして決めたのですか？

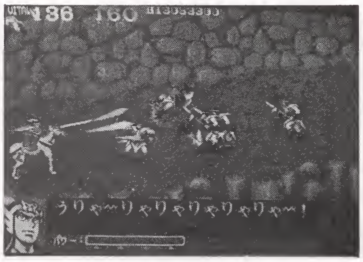
A

☆真空剣
満身の力をこめて振り降ろした剣のスピードによって軌跡上に真空の間を作り出す。これはカマイタチ現象を起こし、そのまま前方へ押し出される。堅固な鎧も瞬時に切り裂く、これを真空剣と呼びました。



これが真空剣でやぁー！

☆流星剣
驚異的な素早さで操りだした剣の残像が、ちょうど流星の様に見えるところから流星剣と呼びました。
この2つの名前は共に、開発スタッフが敵に大打撃を加える攻撃方法をミーティング中に考え出されたもので架空のものです。



これが流星剣だりゃ～りゃりゃりゃりゃりゃりゃ～！

●ヴァイオ…真空剣、流星剣、共にこのゲームの世界にバッチリ合ったネーミングですね。う～ん、ナイスですね～。

Q2

全面のボスキャラ（その他主要キャラクター）の技と、それによってプレイヤーが受けるダメージの一覧を公開していただけませんでしょうか？

A

残念ながらプレイヤーが受けるダメージは、難易度設定等によって柔軟に変化しますので、ここで公開するには少し大きくなりすぎる様です。スミマセン。
…で、各ボス、副将の武器、特徴について公開しましょう。

1ROUND
副将…鄧茂
主な武器は剣で、他に弓を使います。黄巾党に任えた程度の将なので、剣、弓共に特別なものでもなく、特に名前はありません。
大将…程遠志
これも鄧茂も同じです。

2ROUND
副将…張宝、張梁
3ROUNDで書きます。
大将…弁髪大男
これは名前ではなく、当時雑役に使われていた大男達の事で、大金鎚を軽々と使いこなします。
凡用されていた大金鎚には特に名前はありませんが、重さによって小鎚・金鎚・大金鎚と呼んでいたそうです。中には15貫（約55～57kg）を超える大金鎚を振る者もいたそうです。

相手になるのに野郎共にかからせんじゃねえ。

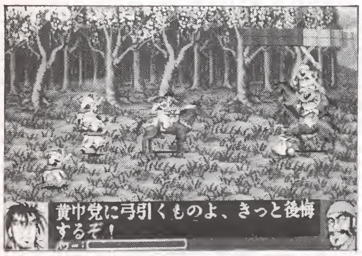


3ROUND
副将…張宝、張梁
彼らも剣と弓を使います。特に技というものはありませんが、がむしゃらな突っ込みは時としてプレイヤーに致命傷を与えます。
大将…張角
剣や弓の使い方に特に技はありませんが、彼は妖術を使い、剣や弓の届かない所でも攻撃をしかけることが出来ます。

4ROUND
副将…胡軫
彼の技は特有の武器によるもので、ヨーロッパのモーニングスターと呼ばれる鉄球に似た武器を使いますが、逆に敵（プレイヤー）に当たらなかった場合、相手に攻撃のチャンスを与えてしまうことになりますね。
大将…華雄
なぎなたを使い、真空剣を得意技とし、他にも真空剣のバリエーションで、なぎなたを高速回転させて放つ風車真空剣といった技を使います。

5ROUND
副将…李傕、郭汜

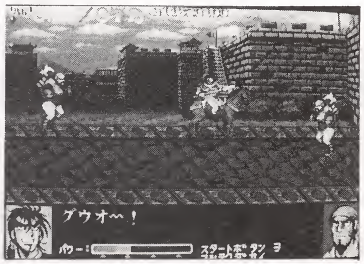
ふん、人生、後悔などしないものよ。



李傕は盾にかくした匕首（あいくち）と呼ばれる投げナイフの使い手です。又郭汜は燕尾刀（えんびとう）と呼ばれる鎖の付いた投げ斧を使い、それを得意技とします。
大将…呂布
中国一の豪将の名をほしいままにした呂布にとって、戦うこと全てが得意技といっても過言ではありません。
真空剣、風車真空剣、流星剣、中でも水鳥剣は関羽、張飛の真空剣をしのぐものさえあるといってよいでしょう。

6ROUND
副将…張斉
彼の得意技は彼の手にする連弓で、3本の弓を同時に放つことが出来るのです。
大将…樊稠
彼も又、その手にする飛燕と呼ばれるブーメラン状の武

ガウオー！ギュウオー！バイオー！



おじさん歯がきれいだね。



このボス、全面中で一番強い。ずえ～ったいにいやっ／



しからば、こちらはプレスの魔法だ。



おじさん新記録 4 m25cmだよ。勝ちどきをあげろ／ウォーウオー。



器を飛ばすのを得意技とします。又、張斉共々剣を上段に構えて突っ込む素早さも技の1つと言えるでしょう。

7ROUND

副将…徐栄は手斧（ちょうな）と呼ばれる短い斧を自在にあやつり、切りつけたり投げたりします。

大将…李儒

もともと武将ではなかった彼は、剣等の武器による技はありませんが、火計を得意技とし、火薬を使って爆弾を投げたり、ワナを張ったりします。

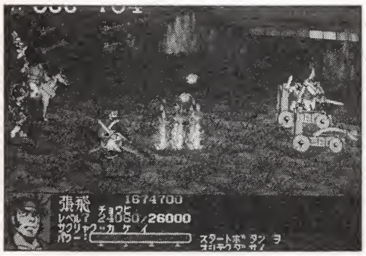
奥技に火龍と呼ばれる火炎を自在に操る術を持っています。

8ROUND

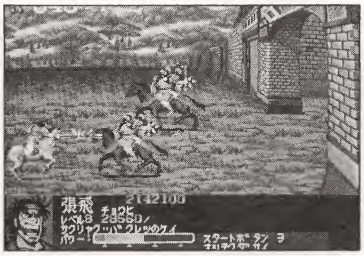
副将…呂布

5ROUNDと同じ。

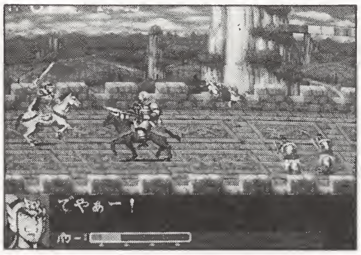
そのような、ぎざぎざの剣でワシが斬れるか／張飛…うぬっ…。



1人で2人、2人で3人、3人は？



これは呂布だ呂布なんだ。呂布は強いんだ／だから何なんだ／



馬2頭にまたがるなんて…。あなたはガ二股ですかあああっ、べつ。



大将…董旻、董卓

董卓の陰武者董旻は、董卓と同じ大青竜刀を振りまわし、真空剣を得意技とし、他にも弩弓を使います。

董卓の得意技は真空剣はもとより、火炎刀が放つ火炎剣等があります。

●ヴァイオ…ボスが出て来る直前に火計をくらうと、ボスが出て来た後にも、又ダメージをくらい、計2回分の80～100ポイントもHPが減ることがある。これはなんとかしてほしかった。しかし、これほどまでの資料、本当にどうも有難うございました。

Q3

4人の各キャラクターのレベルごとの武力の上昇などをグラフにしたものをいただけませんでしょうか。

A

●武力について

プレイヤーは基本武力が8段階にレベルアップします。さらにためにより、その基本武力を8段階に高めることが出来ます。

●バイタリティの上昇

プレイヤーのバイタリティは8段階にアップしますが、個人によって多少差があります。

レベル／名	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	64	72	80	96	112	136	160	160
関羽	56	64	72	80	88	104	128	152
張飛	56	64	72	80	88	96	104	112
趙雲	64	72	80	96	104	120	128	144

Q4

橋の所で、空中を歩く事ができるのですが、ご存じですか？

A

正直な話、知っておりました。

●ヴァイオ…読者の中には、知らない人もいるかも知れないので、ヒントを書いておきます。橋にさしかかったら、レバーをフンと入れるベシ。分かるかな？

Q5

キャラクターによってクリアボーナスが違うということがありますか？

III ⇨ ため段階

●レベル5

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	7	8	10	12	14	17	20	40
関羽	9	10	12	15	18	22	26	52
張飛	10	12	14	17	20	24	29	58
趙雲	7	8	10	12	14	17	20	40

●レベル6

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	8	9	11	13	16	19	23	46
関羽	11	13	15	19	22	27	32	64
張飛	13	15	18	22	26	32	38	76
趙雲	9	10	12	15	18	22	26	52

●レベル7

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	9	10	12	15	18	22	26	52
関羽	12	14	17	20	24	29	35	70
張飛	16	19	23	27	33	39	47	94
趙雲	12	14	17	20	24	29	35	70

●レベル8

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	11	13	15	19	22	27	32	64
関羽	14	16	20	24	29	34	41	82
張飛	18	21	25	31	37	44	53	106
趙雲	15	18	21	25	31	37	44	88

●レベル1（ノーマル）

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	3	3	4	5	6	7	8	16
関羽	4	4	5	6	8	9	11	22
張飛	4	4	5	6	8	9	11	22
趙雲	3	3	4	5	6	7	8	16

●レベル2

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	4	4	5	6	8	9	11	22
関羽	5	6	7	8	10	12	14	28
張飛	5	6	7	8	10	12	14	28
趙雲	4	4	5	6	8	9	11	22

●レベル3

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	5	6	7	8	10	12	14	28
関羽	6	7	8	10	12	14	17	34
張飛	6	7	8	10	12	14	17	34
趙雲	5	6	7	8	10	12	14	28

●レベル4

	1	2	3	4	5	6	7	8
劉備	6	7	8	10	12	14	17	34
関羽	8	9	11	13	16	19	23	46
張飛	8	9	11	13	16	19	23	46
趙雲	6	7	8	10	12	14	17	34

君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

A

これもその通りで、ラストステージのクリア時のみ変化します。

Q6

キャラクターによって、体力回復などの出る確率が違うということはありますか?

A

これはありません。プレイヤー本位にゲームを作っていく上で、メリット・デメリットのバランスこそあれ、一方的に不利になる様にはしていません。

●ヴァイオ…ウーン、その通りですね。ナットク。

Q7

全ROUNDクリアするに当たって、一番楽なキャラクターの方から順番に書いて下さい。

A

やはり趙雲、張飛ですね。後は関羽、劉備、これはどちらも甲乙つけがたいところです。が、やはりゲームをする方の性格、得手、不得手によるところが大きい様です。スタッフは趙雲が初心者向けになる様に設定したつもりです。

●ヴァイオ…私の場合、劉備以外のキャラクターならクリアすることが出来る。いわゆるパワーでごり押しなんだな、これが…。



女のプレイヤーがいないじゃないかあっ。

Q8

その他、何か一言、例えば、このゲームを作るに当たって苦労した点など。

A

やはり4人のプレイヤーという多人数のバランス、ゲーム全体のバランスに気を使いました。

史実をもとにした場合、非常に多くの製約をうける訳ですが、特にファンの多い三国志をベースにし、名実共に原作となった本宮企画のマンガの持つイメージを出来るだけ忠実に再現出来る様、努力したつもりです。

そして、何にも増して古い出来事なので、思う様に資料が集まらず、特に武器関係に頭を痛め、それでも地味に終わらぬ様、幾つか架空の武器を調達しなければなりませんでしたね。

三国志ファン並びに本宮ファンの皆様に感謝!

次回作もガンバルずおっと!関発スタッフ一同より。

●ヴァイオ…大変でしょうが、これからも頑張って下さい。



TILTOWAIT、ビシッ、趙雲は103ポイントのダメージを喰らった。

——AOU会長を囲んで——

本音を言いたい! 本音が聞きたい! プレイヤーもオペレーターも

●出席者
梅原靖三(AOU会長)
畑　晴夫(AOU理事 ゲームセンターオーナー)
藤原城嗣(しろつぐ)(プレイヤー)
柴原信博(プレイヤー)
植村伴北(プレイヤー)
原　昌也(月刊コインジャーナル)
大迫拓志(月刊コインジャーナル)
ゲーメスト編集部
GOD鈴木
TM
石井ぜんじ(構成)
(敬称略)

プラスのイメージ マイナスのイメージ

梅原…AOUという名前をご存知ない方もいらっしゃると思いますので、簡単に自己紹介させていただきますと、みなさんがよく行かれるゲームセンターの全国組織なのです。

仕事はいろいろありますが、根本はゲームセンターの質を高めて、ご利用される方々に満足していただくことと、社会的な認知を得るようにしたい、ということです。

そのためにも、日頃ゲームセンターを利用して下さっているプレイヤーのみなさん、またゲーム場を経営している方の、卒直な、生の声をお聞きしたい、その声を全国のゲームセンターの方々にも伝えたいのです。

活発なご意見をお聞かせ下さい。

畑…私はゲームセンターを甲府で経営している訳ですが、ゲームセンターは、良くも悪くも人のたまり場であると思うんですよ。時には悪い意味でのたまり場ということが言われますが、ごく普通の人達が、いい感じで集まれる場所もあると思うのです。私達はそんないいたまり場にしていきたいと思っているのです。

植村…プレイヤーの間でも、外から見たゲームセンターの悪いイメージというのがありますから、気がついた事はなんとかプラスにしていこうと努力しています。

畑…ゲームセンター側がうまくやっていくには、店員とバイトの人達の質がとても大切だと思うのです。プレイヤーとの関係では、サークルとどうやっていくかという問題があると思いますが、どうですか?

植村…ほとんどのゲームセンターには常連の客というのがいますね。その中で、常連の客を店がひいきにして、ちょっと一般の客には近寄りがたいような感じになってしまうような店もありますね。

T・M…柴原君がいつも行っている店はどうですか?

柴原…私の行っている店は良いたまり場とも、悪いたまり場ともいえますね。本当にゲームが好きで集まった仲間もいます。でも昔からずっと居着いている人で、あまりよくないイメージの人もいますね。タバコを吸っている人もいますし。

でも、タバコやお酒でも、18歳ぐらいの人達が酒場でお酒を飲んでいたりする例も多いと思うし、ゲームセンターだけ特別に厳しくするというのもどうでしょうか?

藤原…私はあまり常連がいる店



AOU梅原会長



滋賀県の現役予備校生(?)
柴原信博さん。

●プロフィール

梅原靖三
ゲームセンターの全国組織であるAOU会長。いわばゲームセンター界のボス、つまりトップ。

畑　晴夫
AOU理事。山梨県甲府市のゲームセンター、ニュースターのオーナー。

藤原城嗣
鹿児島県の高校3年生。来年受験。'88年度ゲーム懸賞論文の最優秀賞受賞者。

柴原信博
滋賀県の予備校生。来年は受からにゃ、の立場。本誌8月号の京都ゲームセンターめぐりを担当。

植村伴北
全国組織のゲームプレイヤー組織、VG2会長。ゲーメスト初代編集長。

原　昌也
月刊コインジャーナル専務。

大迫拓志
月刊コインジャーナル編集者。

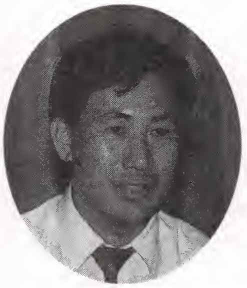


貴重な体験。ゲームセンターのトップとプレイヤーの卒直な意見の交換。

というのは行ったことがないです。私が行く店は、鹿児島市のセガの明るい店なのですけど、学生がゲームを楽しみに来るという感じで、あまり連帯感というものが感じられないんです。居心地はいいですけれど。

梅原…良いたまり場と悪いたまり場というその差は、店側の管理体制に負う所が大きいと思うのですが、5年前ぐらいから比べて今はどうなっていると感じていますか？

植村…店員の質自体はずっと良くなっていますが、怖い客が来ると自分の身が大切なのか、いわゆるカツアゲをしていても見てみぬふりをしていたりすることもあるんじゃないですか。私自身小さい時はそんなことを身近に体験したこともありましたし、そういう時はなんとかして欲しい、と切実に感じましたね。



店員の質の向上を計りたいとニュースター畑晴夫さん。

畑…ひとつ言えるのは、いい店ほど不良が少ないです。売り上げが上がる店というのは、ちゃんとした管理をして、熱心にいろいろ気を配っているからです。努力をしない店は、最低の収入で満足しているのですね。

他に言いたいのは、プレイヤーには基本的に自分で稼いだお金で遊んで欲しいです。小学生などからあまりお金を取ろうとは思いません。高校生ぐらいから遊んで欲しいですね。

大迫…プレイヤー側としてはどうですか？

柴原…高校生でも、アルバイトでもしていなければ自分で稼いでいるわけではないですよ。

藤原…私の場合は、校則でアルバイトも禁止されていますので。学校にちゃんと行っていればバイトする時間もあまりないし、お小遣いをためて、使うということになります。

GOD…だいたい他の出費はできるだけおさえてゲームに使うということになりますね。それはゲームにそれだけの価値を見い出しているからそうするわけで、ゲームが大事な人はそうなりますね。

プレイヤー層は確実に広がっている

大迫…植村さんはファミコンなど家庭用ゲームはやっているのですか。

植村…ファミコンはゲームセンターの敵だと思っていますから。(笑) 固い意志でゲームセンターオンリーで。

柴原…こよなく愛用させていただいております。

藤原…ファミコンはアドベンチャーとロールプレイングだけやっていればいいという感じです。

ぜんじ…私はファミコンが出た時期、ちょうどゲームセンターの方へ行ってましたし、ちょっと取り残された感じです。

でも、最近では小・中学生がゲームがうまくなってきたのは、ファミコンの影響があると思います。ファミコンをやった人達はゲームセンターのゲームにもはいっていき易いですし、ゲームセンターにとってファミコンはそんなに悪いものじゃないと思います。

畑…長期的に見れば、プレイヤーの予備軍を作っているわけで、5年、10年先にはプレイヤー層が大きく伸びることも考えられます。ファミコンは男だけでなく、女の人もやりますね。現状では女性客はゲームセンターには少ないですから、今後はそのわくもはずれて行くのではないでしょうか？



コインジャーナルの原昌也さん。

原…VG2は2600人会員がいるそうですが、女性は何%ぐらいですか？

植村…女性は50人切っています。

大迫…藤原さんどうですか？

藤原…やっぱり悪い所だという意識があるから来ないんです。

原…50人というと2%ぐらいですが、今度の大阪のショーでも女性は2%ぐらいだったはずです。やはり女性客は少ないですね。

GOD…テトリスがヒットしたという影響があって、女性客、サラリーマン層も最近はゲームセンターに行く様になってきています。これからはもっと店の雰囲気が大事になっていくと思います。

ゲームセンターにプライドはあるか？

大迫…校則でゲームセンターに入っていけないというのは、だいたいどのくらいの学校で決まっているのでしょうか。ゲーメストさんでは調査したことはあるのですか？



コインジャーナルの大迫拓志さん。

T・M…以前に調査したことがあったのですが、だいたい半分くらいの読者がそのような校則があると答えてきたようです。

校則以前の問題では、親が悪い所なので行ってはいけないということがあると思います。

大迫…皆さんも藤原さんの論文を読んだと思いますが、藤原さんは一般の人達がゲームセンターの実態を知らないと訴えています。

藤原…確かに以前は変なゲームセンターが多かったかもしれませんが、今はそうでもないと思います。でもマスコミで以前と同じように悪い所というイメージで言われるので、みんな悪い所だということになってしまうのです。本当に良いところばかりなのか、そうでないのかはそれほど問題ではなく、マスコミのイメージの方が問題じゃないのでしょうか？

ゲームセンターの側も、もっとプライドを持って、自分達のイメージを良くしようと思わないのでしょうか。プライドがあれば店を良くしようとしたり、イメージを変えていこうと思うのじゃないですか。ゲームセンター側にプライドというものはあるのですか？



鹿児島から参加の藤原城嗣さん。

畑…プライド？ 意外に持ってないと思いますよ。ゲームセンターの経営者はうしろめたい思いをしながらやっていっている人が多いでしょうね。でも、もっと社会に我々経営者が溶けこんで、理解を深めていかないといけないですね。

では、自分達の子供をゲームセンターに連れてきて自分の働いている姿を見せられるかというと、どうでしょう。あまり自信がないですね。それは、自分の所はそのような良い場所にしたいとは思いますが、果たして全体を見た時に本当に安心できるゲームセンターはいったいいくつあるか？ これは疑問です。校則でゲームセンターに行くのを禁止しているのはどうかと思っても、では行ってもいいよと行った時、果たしてどうなんでしょうか？

ぜんじ…しかし、校則で行ってはいけないとされている場所はそんなに多いわけではないですよ。それがゲームセンターについては、半分ぐらいの学校で禁止になっていますね。

それに、最近では良く校則の問題が言われますが、その中のゲームセンターに行ってはいけないという所が問題になることはないでしょう。こういうこと自体がゲームセンターの社会的イメージがあまりにも悪過ぎると言えると思います。



この人の前ではサボれない？ TM。

T・M…カプコンさんの方で、ゲームセンターのゲームをCMとして流そうとしたところ、ゲームセンターに人を誘うようなことは放送コードにひっかかるというので、何回も作り直しになったそうです。その結果、今のCPシステムのCMになったわけです。かつての悪いイメージをそのままずっとひきずっているのですね。

必要な意識の変革 マスコミへの働きかけ

大迫…プレイヤーの方々からゲームセンターについて一言ありましたら、どうぞ。

植村…風営法改正以前はいろいろイベントとか活発な活動をしていたゲームセンターもあったのですが、改正後はなかなか難しいようです。プレイヤーが求めている程度の店の活性化を、再び店によみがえらせたいです。

また、できるだけ多くの店で安心して遊べるようになればいいと思っています。



ＶＧ２会長の植村伴北さん。

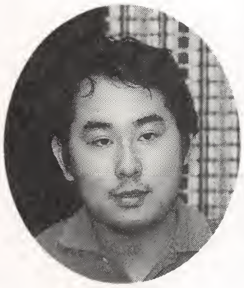
藤原…私は、やっぱり世間のイメージが良くなるとどんどん変わってきて、今までゲームセンターを避けていた人も、来てくれると思うのです。また変なプレイヤーも居心地が悪くなるでしょうし、プライドもない金もうけ主義1本ヤリの店は苦しくなっていくのではないでしょうか。ゲームセンターのイメージアップをマスコミに働きかけることが必要だと思います。どんなに店がよくなっても、マスコミのイメージが悪ければ悪いままです。

ＴＶのドラマで不良が行く所というと、決まったようにゲームセンターなのです。こういう場面を見たら徹底的に抗議するとか、実際に行動を起こすとかが必要なのではないでしょうか？

校則については何とかしたいと思いますが、みんな内申書に悪く書かれるくらいなら、卒業してからやりたいようにやった方がいいという感じです。

ぜんじ…オペレーターにプライドがあるのかという話が先程出ましたが、メーカーもそんなにプライドを持っていないのじゃないですか？ 以前にゲーメスト誌上で出た話なのですが、メーカーの人達が、ゲームを作っている会社というのはやめて、コンピュータの会社に勤めているというように言おうと決めたという話があります。私くらいの年齢より上の世代の人達は、ゲーム業界の方々を含めてゲームに対してあまり良いイメージを持っていないのですね。

でも私などから下の年齢の人達（22、23歳位）にはゲームのメーカー、雑誌をやっていると言っても全然バカにされるわけでもないし、ひけめを感じることもありません。この世代によってのゲームのイメージの差というものが大きな問題なのではないでしょうか。ゲームに対する価値観が全く違うのです。



編集長石井ぜんじ。

GOD…ゲームセンターに行くとお金を使い過ぎるというのは、別に他の店、たとえばコンビニエンスストアにしても同じだと思うのです。ただ違うのは、普通モノを買ったら、その代わりにそのモノが手元に来るわけですよ。でもゲームは確かに何も残らないわけで、そこは違います。だからいけないというなら、それが目に見えるモノしか価値を認めないという風潮が影響してしまっているのではないでしょうか？



GOD鈴木です。

また、子供がお金をどこから持ってくるかわからないという問題は、店の問題ではないですね。それは親子の、家庭の問題だし、ゲームセンターに限らず他のお金を使うこと全てについて同じことが言えます。ゲームセンターだけ目の敵にするのはちょっとおかしいですね。

畑…最近では、私の方では、警察もゲームセンターは問題ではない、24時間あいているレストラン、コンビニエンスストアの方をしっかり見回ろうということになってきていますよ。

一歩々々の改善 そのためにも生の声を

大迫…では会長の方から最後に一言ありましたらお願いします。

梅原…改正風営法の問題については、ひとつの見方として、この法律が歯車になったと思っています。住宅地に、夜中にガンガンずっとやっていて、協会の方で注意しても、「何の法律で決まっているんだ」と凄まれてしまったりすることがあったわけです。そこで改正風営法が…割と自制のきかなかった業界ですから、かえってよかったのかもしれません。ただこのままの形でも問題はあるので、業界内部をきっちり見直した後で、法律の方もなんとかしていければ、良いのではないかと思います。

これからもプレイヤーが安心して遊べるゲームセンター作りを、できるだけ早くやっていきたいと思います。

私はゲームはほとんどやらないので、ゲームセンターの生の声がなかなか届かないのです。今回は短い間でしたので、なかなか伝わらなかったと思いましたが、いろいろ参考になりました。これからもよろしくお願いします。



無事終って記念撮影。

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

目先の利益を求めるだけでは業界はいつまでたっても……

☆私はソフト会社に務める21歳のサラリーマンです。

さて、7月1日のボーナス支給日に私はおろしたてのお金を握りしめて、渋谷センター街のゲームセンターに行きました。

地下にある1階（?）で、スーパーモナコグランプリをいやというほどやり、いつものように上の階へと行きました。

そこで、ハードドライビングが目に入り、久し振りにやってみようと思い、100円玉を2枚投入してスタントトラックを走り出しました。モナコの感覚が残っていたのか、牛小屋に激突してしまい、100km／h前後で360度ループに入ったその時です。

画面が真黒になり、「ADSP TIME OUT ERROR」という表示とともに、リセットがかかったような状態になりました。私はあたり前のように店員に申し立てたところ、「100km／h以下でループに入ると、こういう画面（最初のデモを指して）になるんですよ。1クレジット入れますが、その後はちょっと…」と言いつつ、カギを持って去りました。

もう起こらないような口調だったので、私は安心して再度キーを回しました。しかし、その後の経過は1回目と同じだったのです。

唯一違っていたのは、100km／hを確実に超えてループに突入したことでした。

私は黙ってその場を去りました。

はたして、あの左側通行バージョンのハードドライビングは、ああいう仕様になっているのでしょうか。それとも単に機械の故障なのでしょうか。

前者なら、そういうゲームがメーカーがつくるから、後者ならそういうものを置いて、客からお金をまき上げるゲームセンターがあるから。

…業界はいつまでたってもうさん臭さをぬぐいさることができず、暗いイメージから逃れられないのです。

今、読者のためにゲーメストができることは、ゲームの攻略よりも、業界の評価を下げている原因をひとつひとつつぶしていくことではないでしょうか。

私は10年間ゲームを見て来て、これからまた何十年も見続けていきたいのです。

（神奈川県　G・YAMAZAKIさん）㊫



←（新潟県　塩沢サイバリオン本よろしく♡君）★あの近未来的センスはTAITOならでは。ダライアスIIと続いて、再びその底力を見せるか!?

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

カ、カ、カ、カ、感動だぁ――っ!! 今日のAMショー'89 in大阪には感動!! 岡山から行った甲斐があったぞー!! 鈍行で3時間。ゲームストブースで誰かサインしてた人がいて、「ま、まさか…な―」と思ったけど、そのサインの上に描かれているイラストによって、僕の推測が当っていることが分かった。

雑君先生だ。

さっそくバインダーとテレカを買って列に並び、サインしてもらった。絶対宝にして子々孫々に受けつがせていきたいと思います。

(岡山県・ATガブ君)

こんなん知ってますか?

8月号のアイランドを読んでいて、引っ掛かることがありました。筋肉モリモリのワルキューレのイラストのコメントの「バ、バルキリーになってしまう…」ですが、ワルキューレ」と「バルキリー」は知る人ぞ知る、同一の種族の名前なのです。

と、いっても北欧神話の中の話しですが、語源は「ヴァルキュリア」と言って、それが英語で「ワルキューレ」「バルキリー」と呼ばれているんです。「ヴァルキュリア」とは「戦死者を選ぶ女」の意味。

彼女たちは日夜戦争のあるところへおもむき、オーディンの指揮のもと戦死者を決め、その魂を抜きとり、オーディンの館で蘇らせ、来たるべき神と巨人族との最終戦争の時のために「神の側の戦士」を作り出します。

やたら物騒な職業に聞こえますが、下界で戦争がないとき、彼女たちは機を織り、「神の側の兵士」をもてなして過ごすのです。

とまあ、こんな話もありますよ、と。ゲームのワルキューレはやっぱりいいよね、かわいいし…(?)。

(和歌山県　ABCの男　竜神君)

★つづりはValkyrie。洋書屋さんなんかで調べてみると、ちゃんとあの羽ヘルメットをかぶってるんだよね。こーゆう知識も、ゲームを楽しくさせてくれるかもね。

懐しのゲームは今どこに!

ゲームの博物館みたいなのがあるといいなあと思う。ゲームはすでに立派なアートだ!!

まあそれは置いといて、古いゲームをしてみたいと思っても、そう簡単には出来ません。

いや、比較的新しいゲームでもドンドン入れ替えられてしまう昨今です。

「A―JAX」は仕方ないとしても、「ストライダー飛竜」までが消え、「サイコソルジャー」は京都タワーで発見されて以来行方不明、「怒号層圏」などどこにもありません。東京の渋谷会館には結構古いゲームが保存されているのですが、やはり「アテナ」も「ワンダーモモ」も「魂斗羅」も「ASO」もありません。「グラII」や「アサルト」すら遠出しないとないんですからねぇ。

このころ遊園地のゲームコーナーを新たに開発しようかなどと思っていますが、入園料がけっこうしますからねえ。一番手っ取り早いのは、やはり筐体と基板を買うことでしょう。しかし、「それだけ金があったらもう買ってるぜ!」

どこかに古いゲームを保存しているゲームセンターありませんか?ゲーム博物館みたいなのを作れば…。やっぱり無理かなあ。ゴーファーとかグランドマスターに頼めば、建てて貰えるかも?(実現度・逆火山1速抜け)

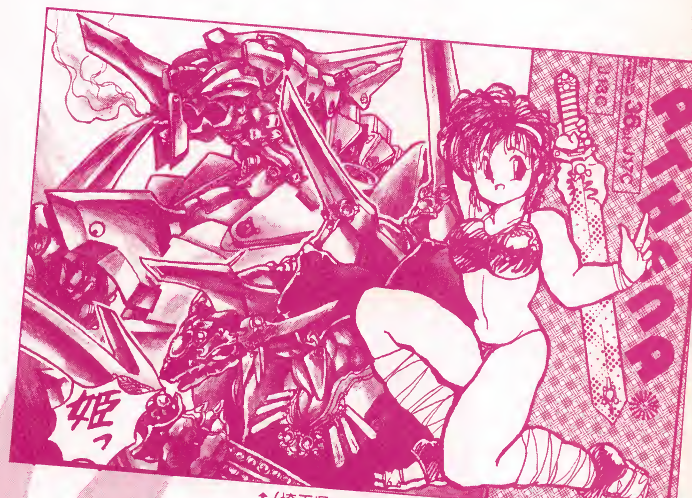
なんて事を考えていたら、7月8日の朝日新聞の夕刊にこんなのが載ってたんで同封します。

アメリカはいいなあ。私の考えは新しすぎたのだ!どうでもいいって?

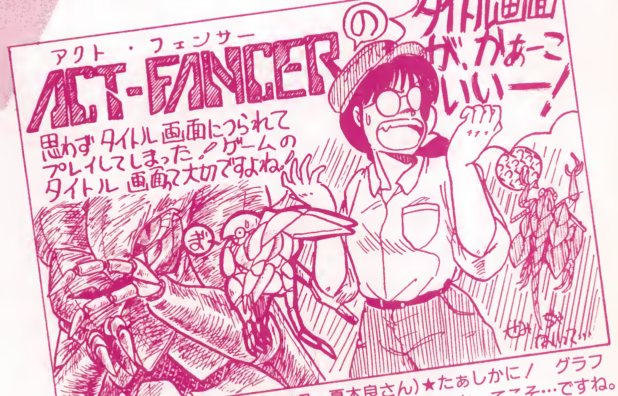
(神奈川県　HИK君)

★東京近郊なら池袋サンシャイン地下のゴリラや赤羽の平安、関西なら長瀬が有名だけど…。今度、OLDゲーム発掘特集でもしてみようか?

しかし、博物館とは…。まったくうらやましい限り。多少入場料がかかっても、行ってみたいね。



↑(埼玉県　ミッドナイト★パンプキンくん)★なんともこわそーなおにーさん方である。しかしなんつー…。



↑(福岡県　夏木良さん)★たぁしかに!　グラフィックとゲーム性のバランスあってこそ…ですね。

◉ビデオ・ゲーム博物館

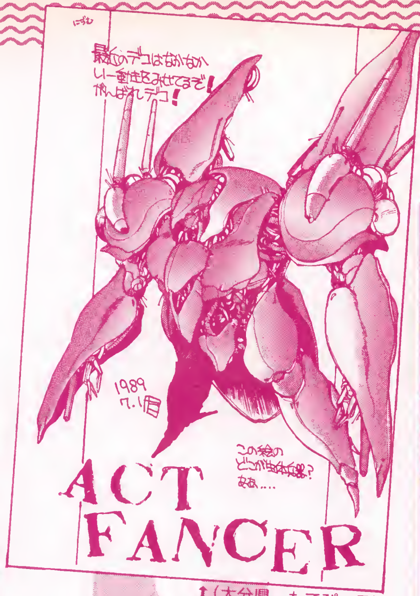
ニューヨーク・クイーンズに、ビデオ・ゲームの代表作を収集した博物館「ミュージアム・オブ・ザ・ムービング・イメージ」が開館した。

アメリカに初めてのビデオ・ゲームが登場したのは一九七一年。本格的にヒットしたのは七八年の「スペース・インベーダー」だった。同館に収められているのは、こうした記念すべき作品をはじめとする五十本。

米国では、ビデオ・ゲームに熱中しすぎて手首を痛める子供が現れているというが、同館の入場料は大人五ドル、子供は半額でいくらでも遊べるという。

↓（兵庫県　こーいち君）★できる限り色んな人を載せようとしてるんだけどね…うーむ、ごめんなさい。

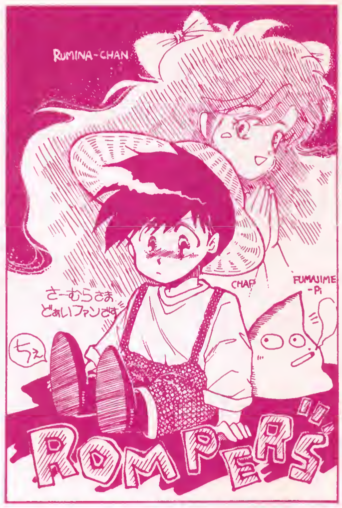




↑（大分県　たてぴー君）★ピンボールもよろしく！

↓（埼玉県　馬鈴薯君）★ねーちゃん強いぞ。悲鳴もきてるし。





↑（兵庫県　心機一転／みさわぼこさん）★けっきょくクリアできなかったなぁ…。

↓（福岡市　NSP君）★動くまんじゅう／日本むかし話の「グルッパー」に…似てないか。



愛と青春のゲームオーバー

うて！機長もろとも…次の瞬間僕達は石像と化した

　ミニUZIが火を吹き、イングラムMAC10が死を招く——といえばタイトーのオレペーションシリーズですが、この2つのゲームにはとっても苦い思い出があるんですね、はい。……

　1987年冬。当時中2だった僕は、ゲーセンに行ってもあまり燃えるものがありませんでした。シューティングにしても爽快感がなく、麻雀をしてもすぐ負けるのです。

　だんだんとゲーセンから心が遠のきかけていたある日、心の発火剤がゲーセンに現れました。そいつが「ウルフ」です。リアルな画面、雰囲気を出している音楽、筐体にとり付けられているミニUZI。思わず友達と筐体を目の前にしてうなるほど感動しました。

　しかし感動しているだけではどうにもならない、というわけでとりあえずプレイ。ステージ選択でトリガーをしぼった瞬間、手にここちよい震えがきました。1回目のプレイは悲惨な状態でしたが、友達と塾の行き帰りに毎回プレイして、ついに1カ月たったある日、空港の敵を一応最後までやっつけられたのです。友達と笑いながら大喜びしました。

　しかし、「WARNING!!」の警報を見て、2人とも凍り付きました。ハインドーDが出てきたかと思うといきなりロケット弾を発射してくれたのです。焦っていたあまりにロケット弾を2つとも破壊できず、2秒後、目の前が白くなりました……。

　それから1年たちました。受験も追い込みの時期に入ろうとしているのに、まだ僕はゲーセンに入りびたっていました。これも「サンダーボルト」のせいです。ミグ25が爆弾を落とし、ハインドがやたら早いロケット弾を撃ってくる。それを考えると、勉強も身に入りませんでした（おいおい）。

　そしてYゼミの冬季講習の帰り、ついに最後のハイジャッカーのボスまでたどりつきました。

「またかよ…人を盾にしやがって…」

「いーじゃん、機長もろともうっちゃえ！」

　友人のその言葉どーり、機長を殺してからボスを殺しました。しかし、僕の頭にふとこんな考えがよぎりました。

「パイロットがいなかったら、だれが操縦するんだろ…」

　その答えはすぐ画面に出てきました。旅客機が戦車に囲まれているグラフィックと共に…。

「パイロットが死亡した。脱出不可能」

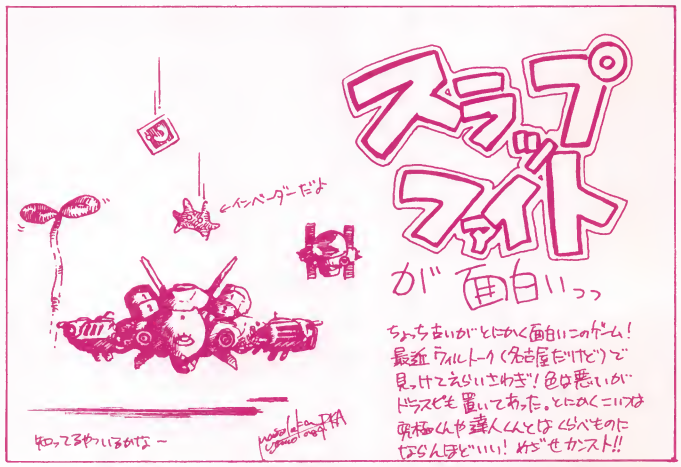
　次の瞬間、僕達は石像と化していました。

　もしシリーズ3作目が出されるなら、今度はどのようなワナが仕掛けられているか、楽しみです。タイトー様！3作目出してね！

（世田谷区　斎藤大介君）



↑（札幌市　Pop Off君）★待っててくれる人がいるのって、いいよね。



↑（愛知県　PKA−G君）★君のもすとふぇいばりっとゲームも教えてほしい。

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

ぼーっとテレビ番組「クイズ齢の差なんて」という番組(東京では放送してるかな?…してるって!(栗))を見ていたら、「最近はゲームミュージックが人気…」などと言い出して、SSTバンドが出て、しかもアフターバーナーの画面が一瞬でた。
飛び上がって「おお!」と思わず目が輝やいた。とても気持ちのいいものです。セガさん、ありがと。

(福岡県 てるよ君)



←(静岡県 どんとすとっぷさん)★さいきん、女の子の投書ほんっとに多い。いいことですねぇ、にこにこ。

恐怖の来訪者ゲーセンに現わる!

梅雨明けのある日、私はゲーセンに足を運んだ。テストも終わったし、気分もハイグレイツ。ハッハッハ!!もう俺に恐れるものはないぜっ!矢でも核でも持ってこい!(まだこの時点では赤点の雨あれを予期していなかった。マヌケな男だ。)
久し振りにゲエセンに顔を出すと、ニューゲームがたくさんあるじゃないかベイビー(死語)。しかも例のごとく小学生のチルドレンが群がっている。
あー小学生が真っ昼間から室内で遊ぶんじゃないと思いつつイメージファイトを始めたのだが、今日の俺は一味違った。僕はゲームが超ハイパーど下手なのえへへ。そのオレがぁぁぁぁ何と!ノ1みそ!…おっと失礼ノーミスで最終面にたどりついちゃったぜベイビー。はははははっめでてぇぜ、このちょーしでいけば初クリアできるかもね、えへへとおもっていたセスナ、いや刹那、なんとォォォォ聴いておどろけエヴリワン!…実は……!子犬がゲーセンに乱入してきたのだっ!うォォヲヲヲヲ!どーしてこんな所に犬がいるんだよぉーっ!!おかげで店内は大騒ぎ、ついでに画面を見るとオレの野望もバラバラさ。その犬は店内をさんざん走り回り、アップライトのクライムファイターズをやっていた人達を追い回したあげく、飼い主に引きとられていった。
……だ——っあのクソ犬!テメーがオレの足元を横切らなかったらオレはハッピネスな生活が送れたやも知れんのに…覚えてろよ!(B・ベラボー調)と、ゆーわけでオレはこれからN・ウォリアーズの軍用犬殺しにはげむぜ。トホホ…。

(長崎県 怒りのワイルドファング・カンダタ君)

★全日本ゲーマーの不幸を毎月1人で背負っているような彼だ。誰かあとに続く奴はいないのか!!芸に生きる人生も味なもんだぞ!

吹きあれるジェラシー!男の友情に危機が…

ある土曜日、友人Iが「ゲームをおごってやる」などと珍しく気前のえぇことを言ったので、金欠の私はなんのためらいもなく友人I、Hと共にゲーセンへ行きました。
私はほとんど自分で金を出さずに、何の罪悪感も持たずにIのおごりということでゲームをしました。私があつかましく次々とプレイするので、さすがにIもいやな顔をしながらしぶしぶやらしてくれていましたが、そのうち「いくらなんでも、ちょっとおごらせすぎたなあ」。
さすがに私も少し悪のりかなと思ったので、少ない持ち合わせを使うことにしました。両替をしてふと斜め前をみると、何とそこにいるのは同じサークルにいる女の子の知り合いでした。
私は一瞬声をかけるかどうか悩みました。友人達には私がサークルに入っているという事は言っていないし、しかも相手は女の子だし…。でもその瞬間彼女と目があってしまったので、「これは話しかけないと無視したと思われるな」と思い、声をかけました。
「あれっどうしたんこんなこで」
「うん、大阪まで買い物にきたからついでによってん」
「Kさん(彼女の友人の女の子)は?」
「いてるよ、ほらあそこに…」
こうやって話しながら恐る恐る後ろをみると、案の定IとHは顔を見合せながら、こちらに背を向けてひそひそ話をしています。そこに現れたのがKさん。女の子2人に男が1人。ますますやばい。
彼女達と話している間中、(あいつら話して判ってくれるかなあ、同じサークルの仲間でそれ以上のことはないっつっても…)と考えていました。その後、IとHの所に戻ると、思った通り追求を受けました。「おい、あの2人誰やねん。何時の間に作ったんじゃ。今正直に話したら許したる」「いやだから…その…サークルの仲間の……」「あーあ正直に話したら許したったのに」「いや、だからほんまやって!」
こう言っても信じてもらえず、「もうこいつ無視やな」と取り合ってもらえませんでした。
仕方なくテトリスをやっていると、なんとも間の悪いことに新たにゲーセンに友人OとEが現れ、後ろから「おい、Hから聞いたぞ!」とつっこまれ、私は動揺しまくりました。さらにIとHも加わって、4人がかりで攻められてレベル15でゲームオーバー。その



↑(兵庫県 なたねあぶらさん)★3作目は…まだですか?

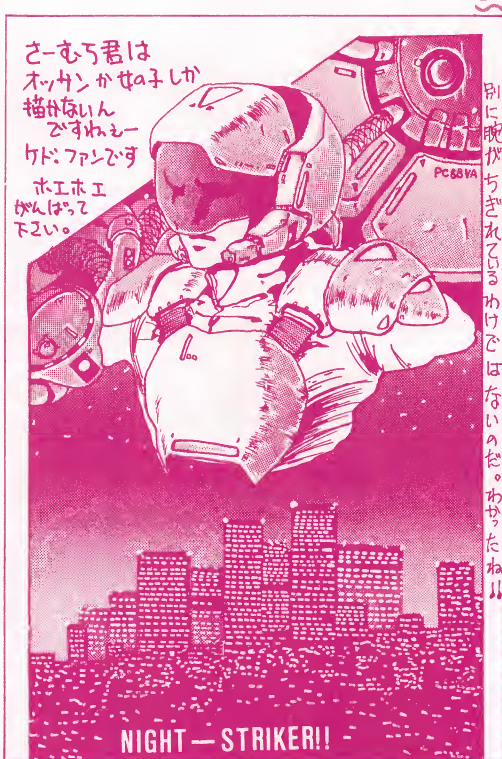
後はもう言い訳で必死。
そして帰るときには、ーに「ばらされたくなかったらおごった金返せ！」(くっそーななにをばらすねん!!）と追い討ちをかけられて玉砕、沈みました。
ああ最悪だ、なんて間が悪いんだ、運のつきというものは私にはないのか（え…なんだって?(栗))。誰か私に運をくれー！
（大阪府　TETRISTIIKA君）
★うーむ女の子がからむと男はコワイのだ。しかし、昨日悠理さんと地下鉄で帰ったら外人のおっさんに「あーゆうほもせくしある?」と熱いまなざしと共にせまられてやっぱりコワかったのだ。実話。

こちらこだわり派

READER'S OPINION

今はHI-SCOREなんて古い！なんてったってLOW-SCOREですよ！実は今、友人と兄とで競ってるんです。ゲームはストライダー、条件はクリア時にいかに得点を低くおさえるか。だからノーミスでクリアする必要があるわけで…。皆もためしてみてはいかがでしょうか?今のところ最低は兄の10万6350点です。10万点は切れるぞ!!

（東京都　あおりんご君）



↑（奈良県　高橋雄二君）★わかった／最近新宿夜の街を彷徨するナイトストライカーが君だったのか!?

実力の反映しないハイスコアなんて…

みなさん、今日は。みなさんは、ハイスコア出すと気分いいですよね。私もTOPにネームが飾られるととっても気分がいいです。しかし、最近どうも悪質な（といったら悪いけど）稼ぎをよく目にします。その一例に「ウィロー」を挙げさせてもらいます。

私がウィローをプレイしてだせるスコアはせいぜい130万点ぐらいです。でも、ハイスコアは150万点とか、すごく高いんですよね。どうしても私は130万点止まりなので、他の人のプレイをよくみていたら、愕然としました。永久パターンを利用して稼いでいるのです。

そりゃ、そういう稼ぎ方もあるかもしれませんが、度が過ぎてはいけません。永久パターン防止キャラが出ないのをいいことに、それこそ永久に稼いでいるのです。（ウィローにはタイムがあるが、減り方が遅くてしかもある所までくると元に戻る。）

その人はそのままずっと続けて、結局私がそのゲームセンターを出るまで続けていました。一体あの後、何十分続けたことか…。

確かに、その行為を悪いということは出来ません。しかし、後ろで待っている人のことも考えてほしいものです。それに、そんな方法でハイスコアとっても楽しいとは思えません。時間さえあれば誰にでもとれるようなハイスコアには意味はありません。私は、自分がそんな得点を目指していたのかと思うと悲しくなります。これには、解決策はないのでしょうか。

私が考えるには、「2周目を作る事」が挙げられます。

源平討魔伝のあたりから1周で終わるゲームが増えはじめましたが、同時にその頃から悪質な稼ぎが増えはじめたと思います。最近のゲームでは、「プラスアルファ」がいい線いってると思います。適度な難易度で、周回に比例して難しさや得点が上がる。ああいった、実力がものをいうゲームこそハイスコアにふさわしいと思います。

みなさんもそのことを頭にいれて、ハイスコアを狙って下さい。どうせとるなら、気分よくハイスコアをとりましょう。

あとは、ゲーマーそれぞれの良心に任せましょう。一部のゲーマーの方にとっては失礼な事をかいたので、お詫びします。

（東京都　R・らっきー君）

Y・T君のことで僕がマジに感じたこと

☆8月号今月のボツはいやだっ!!のY・T君へ。

スーパーハングオンをプレイ中、無意識にガンとやってしまい、怒鳴られて追い出されてしまったということですが、どちらかといえば、僕はこの店員さんの気持ちわかるなあ。

高いお金出して買うのかレンタルしてるのか知らないけど、それこそ秒単位で価値が下がるんですからね、ゲームの機械は。それに投入される100円玉の積み重ねがどれだけ追い付き、利益を上げるか…。

そんな時「わざとじゃないけどケトばした」とか言って機械こわされたら…。しかも機械の調子でミスったんじゃなく、あくまで自分のミスを機械に八ツ当たりしてるんでしょう。もし僕がオペレーターだったら、そりゃおこりますよ。

あと、安心した事がひとつ。それはY・T君の投書に対するゲーメストの意見は載せていなかった事。これは重要な事で、もし載っていたら読む人は暗示にかけられたようにその意見を肯定してしまう事でしょう。

だから、今回の様な場合にも、読者の意見を載せるのならば「肯定」「否定」「中立」それぞれの立場からの意見を取り上げ、討論させる。これが「地味」なようで一番良い方法だと思います。数の多い意見が正しいというものではないし。

ということで、いつもいつもくだらないお便りで、みなさんにご迷惑をおかけしているので、今回はまじめにお便りしてみました。

（群馬県　RYO君(当)）

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

ある日、私と妹はゲーセンへ行き、私はワルキューレを始めた。しばらくすると小学生が2、3人やってきて、あきらかにのぞいていた。私は別に気にもせんでそのままゲームをしていた。しばらくすると小学生は消えていた。あとで妹に聞くとその小学生は「ワルキューレをやりたいなァ」と言っていたらしい。そんな彼らに妹は「のぞいてんじゃねェよ」と言ったらしい。

妹の〜小学生相手にガンをとばすなっつーの。

（東京都　かえるのぬいぐるみさん）

平和を呼び戻せ！ 原子島

1990年、沖縄の無人列島に、日米の間の陰謀により核兵器工場を兼ねた世界最大の原子力発電所が建設された。しかも島の周囲には日米の軍が監視していて、民間人は誰も近寄ることが出来なかった。

事態を重くみた日本原発反対同盟は、2人の調査員を秘かに送った。原子島の周囲の小島にたどり着いた2人は、そこに放射能による奇形植物の森を見たのである。

茫然としている2人に、反対同盟のボスからレシーバーで激励の声が飛んだ。

「さあ行け！　緑の美しい地球を守るため平和を乱す原子島を撲滅するのだ!!」

◆遊び方

君の愛用機は8方向レバーで操作。ショットには3種あるぞ。

●プロトン（陽子）砲
ヘビーな威力だ。

●ニュートロン（中性子）砲
最もノーマルな威力

●エレクトロン（電子）砲
とても軽いが、連射が可能。

また浮遊しているウラン235を撃ち続けるとトリウムオプション、ラジウム弾、そして最後はpb（鉛）板バリアに元素交換するぞ！　鉛は放射能弾を防ぐ力があるのだ。

◆ステージ紹介

☆ステージ1　奇形植物の森

放射能を浴びた巨大昆虫、3本足の鶴が出てくるぞ。

☆ステージ2　空中戦

侵入に気づいた米軍・自衛隊が襲ってくる。空中戦の高速スクロールになるぞ。トップガンで有名な、あの戦闘機も核ミサイル攻撃を仕掛けてくるぞ!!

☆ステージ3　海上

放射能廃棄物によりコブが生えた鯨・背骨が曲がった怪魚が行く手を阻む。

☆ステージ4　深海

米国原子力潜水艦の魚雷攻撃をかいくぐれ！　ベトナム戦に使うはずだったメードイン米国の水爆が眠っている。放射能もれのないように破壊しろ!!

☆ステージ5　通路〜原発

海底の秘密通路から原子力発電所内に突入!!

☆ステージ6　核兵器工場

地球が100回も滅ぶことが可能な原子力兵器が並ぶ中、2人は愛用機を降りなければならない。厳しい攻撃をかいくぐり最深部を目指せ!!

そこは、核シェルターになっている。中には、発射ボタンを今まさに押そうとしている米国プッシュ・ボタン大統領がいるぞ。速攻で倒せ!!

さもなくばキノコ雲が画面に広がり、地球が滅んでしまう。0・01秒の差が地球の生死にかかわるぞ!!

☆エンディング

2人が原子島から脱出すると島は轟音を立てて海底に沈み、海底のマントル層に飲み込まれる…。

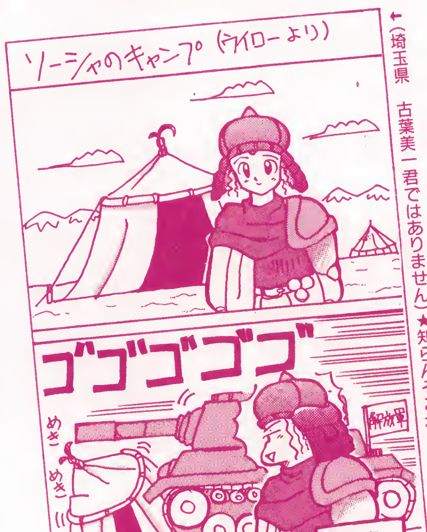
こうして地球は平和な21世紀を迎えるのであった。

（兵庫県　竹下淳一君）

★おーあぶない!?　ところで理科Aが大の得意とか。将来悪用しないように。TM



↑(大阪市　デューム君)★映画でも弱かったような…。



←(埼玉県　古葉美一君ではありません)★知らんぞこれ。

パロゲー番外編
はまきた原人の南アフリカ共和国ゲーセンリポート

☆とゆーわけで行ってきました、アパルトヘイトのメッカ(笑)南アフリカ共和国へ。

いやーやはり国もすごいとゲーセンもすごいです。ゲーセンも完全に白人用と有色人種用と分かれていて、白人用がベルサイユ宮殿みたいな豪華さなら、有色人種用は場末のゲーセンとゆー徹底ぶり！

いちおう日本人は特別待遇なので（名誉白人だって！　うれしいーっい!?）、白人用にも出入りできるが、Ⓚマークのあるゲーセンには入らないこ

君のあなたのバイオレンス度チェーーーック!!

❶後ろから近づいてきた友達にヒジうちをくらわしたことがある。
❷ブルドッグなどの動物にまたがって頭を殴り回したことがある。
❸ビール瓶、ナタ、バットなどを持つと振り回したくなる。
❹実は飛びげりが得意。
❺「波動拳!」とポーズをとったら目の前のおぢさんがふっとんでいった事がある。
❻電車の中で皮ジャンの男を見ると無性に後ろげりをかましたくなる。
❼倒れた人を徹底的に蹴りまくったことがある。
❽手榴弾が直撃しても一発ぐらいなら耐えられると思う。
❾中国人は皆拳法をつかえると信じている。
❿おすもうさんの首をひっつかんで投げとばしたことがある。
⓫高鉄棒にぶら下がるとなぜかみんな離れていく。
⓬今だから言うが私は収容所から脱走してきたんだ。

さて、0の数が…

0〜2の人…水色ブロック　セーフです、良かったねえ。
3〜5の人…ジェニファー　セーフだとおもうでしょう?ところが…
6〜8の人…メガクラッシュ　ちょっとやばいかな、いやまて、ちょっとかな?
9〜10の人…キノコ型オプション　やばすぎます、あ、こら!近づくんじゃない!!
11〜12の人…未来ねーさん　波動拳を教えてくれー!!あ、嫌ならいいんだけど。

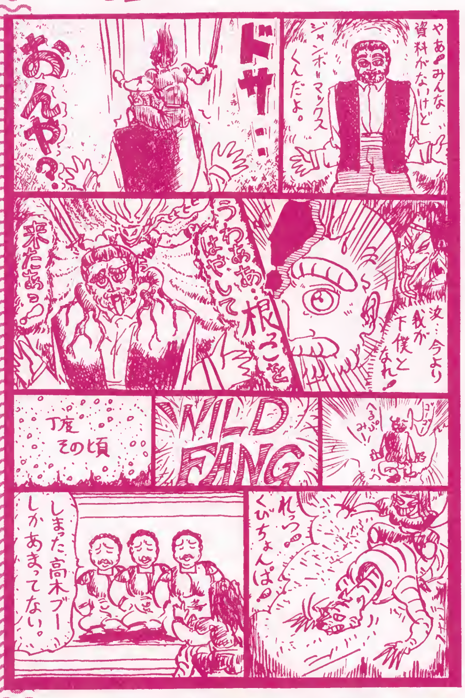
（大阪府　中村雅信君）



↑（大阪市　山三君）★なんか、そっとしておいてやりたくなる寝顔である。



↑（神奈川県　Z君）★ふと気づいてみれば、そこにもドラマはある。



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★……。



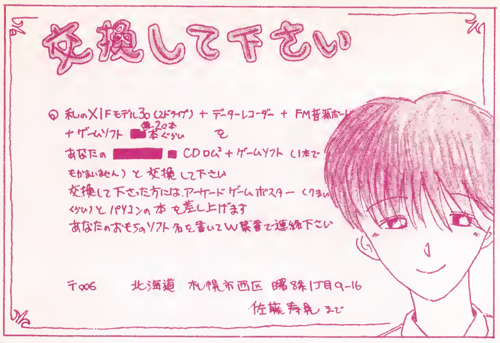
↑（神奈川県　炎の男君…前回までのあらすじ／武神による占領下の人間界では保健体育の教育水準が極限まで低下していた。だが!!ついに決戦の時が来たのだ!!）★…。

と!
ここは恐怖のKKK団の経営するゲーセンで、こんな所に入ったが最後、次の日には喜望峰に水死体となって発見されてしまうぞ。
ゲームはその筐体までもがお国柄を反映していた。白人用はコンパネに純プラチナを使用し、ボタンにはそれぞれルビー、サファイヤ、エメラルドがはめこまれており、ジョイスティックには18金の台に大つぶのダイヤをあしらってあった。
だけど、こんなボタンで、こすりができるのだろーか?
ゲームの種類も、また徹底してるものがあった。
白人用にはすでにドラゴンブリードやファイネスアワー、フラッシュポイントなどがあったが、有色人種用には1レバ1ボタンのコンパネが付いた筐体（いわゆるインベーダー筐体）にアミダー、スキャンダルマン、第3惑星、などよくわからん超オールドゲームばかり入っていた。
たまーにニューゲームがあったが、ハングオン筐体に入ったストライダー飛竜など、どーやってプレイするのだろうか?　単なるイヤガラセとしか思えない。他に、アウトラン筐体に入ったサイバリオンなどもあった。
またゲームの内容（プログラム）も大幅に変更してあった。
特に目立ったのがストリートファイターである。なにせ、マイクがジャブ1発で死んでしまう!　まーそれはいいとして、イーグルが回転攻撃をしながら高速波動拳を連発で撃ってくるのにはまいった。他にもジョーのソバットにプラズマ粒子切りが加わるなど、何故か白人が異常に強くなっているのだ。
とゆーわけで、私はもう二度と行きたいとは思わないけど、行きたい人います?
（静岡県　ほとんどやけのはまきた原人）
★するどい切り口お見事。私も名誉白人にはなりたくなーい!　TM



（長崎県　中山貴之くん）

ご商談コーナー



お知らせ

今月より、サークル・同人誌関係の広告はサークル告知版の方に掲載されますので、**ゲーメスト「DOJIN」の方にお送り下さい。**

それ以外の葉書については今まで通りアイランド「ご商談コーナー」宛でよいのですが、少ない誌面をできる限り有効に活用する為、以下の事をお守り下さい。

●原則的に、文面はハガキ又はハガキ大の紙に書く事。

●内容は、できる限り簡潔な文章にまとめて下さい。短いほど、載る可能性も高くなります。また、自分の名前も忘れずに。(けっこう多い。)

●〆切りは発売月の前の月の20日前後です。

売ります

☆PCエンジン+ワンダーモモ+ドラスピ+ワールドコート+ギャラガ88+ビックリマンワールド(これだけ箱・説無し)をセットで1万2千円前後で。高く買ってくれた方にはセガマスターシステム+ソフト4本をつけます。W葉書で連絡を。(〒017 秋田県大館市長木川南294 佐藤 信)

☆ゲーメストNo.4~20(美本)を希望価格にて。送料そちら持ち。W葉書で連絡を。(〒168 東京都杉並区永福3-13-15 木村通宏)

☆ファミコン、PCエンジン、MSX(2もあり)用ソフトを売ります。リストを送りますので62円切手同封で連絡を。基板との交換もします。(〒307 茨城県結城市上成27-64 川原武佳)

☆KICコントロールBOX(RGB用)にバラデュークの基板をつけて2万円前後で。高く買ってくれた方にはマークIII+ソフトもおまけします。詳しくはW葉書で。(〒329-11 栃木県河内郡河内町上田原1469-2 岡本亘弘)

☆ゲーメストNo.5~34を送料込の希望価格にて。バラ売りも可。多少の書き込み有。まずはW〒にて。気長に待ちます。またNG(No.1~29)も譲ります。(〒520 滋賀県大津市馬場3丁目14-40-50 山田理浩)

買います

☆フェリオスの基板を11万円で、ベラボーマンを8万で買いたいのですが…価格応談です、よろしく。P.S.ギリシア神話のマニアの方、ファンの方、興味のある方お手紙下さい!!(〒370 群馬県高崎市江木町1172-14 北村英治)

☆セガソフト孔雀王、北斗の拳、ファイナルバブルボブル、双截龍、ファンタジーゾーンIIを各2千五百~3千円+送料で買います。葉書下さい。(〒987 宮城県遠田郡小牛田町字塔の越100 浜田健二)

☆MSX用FDドライブ(パナソニック、FS-FD1A)を1万~1万5千円位で買います。ゲームがしたくてもできない状態です。誰かお助けっ!Wハガキで。(〒328 栃木県栃木市平柳町1-16-7 内藤剛史)

☆カプコン「魔界村」の基板(完動品、KICハーネス付ならなお良い)を2万円前後で、送料持ちます。(〒211 川崎市中原区上丸子山王町1-875 松本丈晴)

☆キョーワコントロールBOXⒶかⒸを1万5千円ぐらいで売って下さい。安く売ってくれた方にはパワードリフトとバーナーのビデオを差し上げます。W葉書で…。(〒930 富山県富山市五艘1020 松島晃洋)

☆メガドライブ+ハリアーII+スーパーリーグ+S大戦略+PSIIオールセットで2~3万円で。W葉書で連絡を。(〒302 茨城県取手市新町3の21の3 坂木玄洋)

☆PII基板+21インチテーブル筐体(マージャンパネル&8方向3ボタン)を4万5千円で。バラ売不可。W葉書で。(〒734 広島県広島市南区宇品御幸2-7-16 杉山和宏)

☆ギャラクシーフォースのビデオ、CD(A-JAX他多数)を各千500円で。ストリートファイターのビデオとの交換もOK。W葉書で連絡を。(〒276 千葉県八千代市勝田台1-42-3-703 松浦謙三)

交換その他

☆私のPCエンジン+ソフト10本+ゲームボーイほかゲームCD、ビデオ等全部とあなたのメガドライブ(ソフトつき)を交換して下さい。(〒669-13 兵庫県三田市大原901 上田朋之)

☆あなたの持っているゲーム基板をこちらのサイドアームと交換して下さい。よかったらタイムパイロットをつけます。W葉書で連絡して下さい。(〒270-11 千葉県我孫子市布佐1-18-12 渡辺佳朋)

☆PCエンジン+ドラスピ、ワンダーモモ、ギャラガ88、ワールドコート、ビックリマンワールドをあなたのビデオ対応コントロールBOXと交換して下さい。マスターシステム(ソフト5本つき)をつけます。W葉書で連絡を。(〒017 秋田県大館市長木川南249 佐藤 信)

☆18インチ筐体+魔界村をあなたのダブルドラゴンまたは同等の物と交換してくださあーい。(〒799-15 愛媛県今治市東村866-21 加藤英二)

☆ゲームが好きな人で一緒にゲームセンターに行ってくれる人(浜松近辺に限る)を募集しています。年令・性別は問いません。(〒434 静岡県浜北市小松318 竹内和宏)



☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

グラIII発進!!

読者のアイディア爆発



グラIIIはど――したのだ!? ブラックホールの奥深くに消え去ったのか？

……いやー心配ない、読者の皆さん。優秀な応募作は続々集まったし、コナミ開発陣は「夏休み？ それ食いモン？」という調子で頑張って、グラIII間もなく発進だ!!

今回はアイディア、イラスト両部門の最優秀作を中心にして、読者の秀作を紹介する。(ホントは5ページ使いたかったが、ページがない!!) これからもグラIIIは号を追って次々と紹介していくぞ。乞うご期待!!



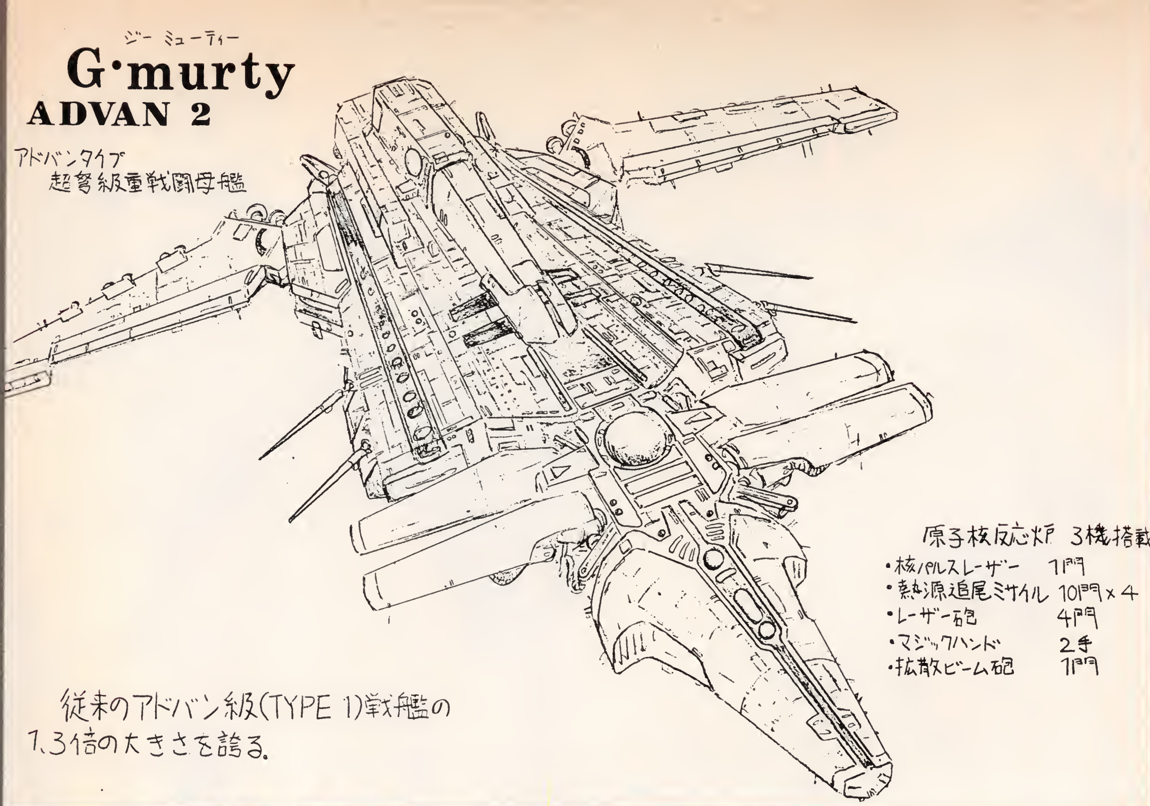
●最優秀賞　アイディア部門　尼子賢次

全38ページに及ぶ大作は、最優秀賞にふさわしいものでした。

尼子君がいままで体験したグラディウス・ワールドをすべて消化、吸収し、新しい形で表現しようとしている姿勢が、私たちの心を揺り動かしました。彼の中で完成されているゲームワールドを余す事なく表現し、提示できる文章力、イラスト力もりっぱです。「ほんとにグラディウスが好きで、愛してるから、こんなものができてしまった」みたいな自然さの勝利でしょう。
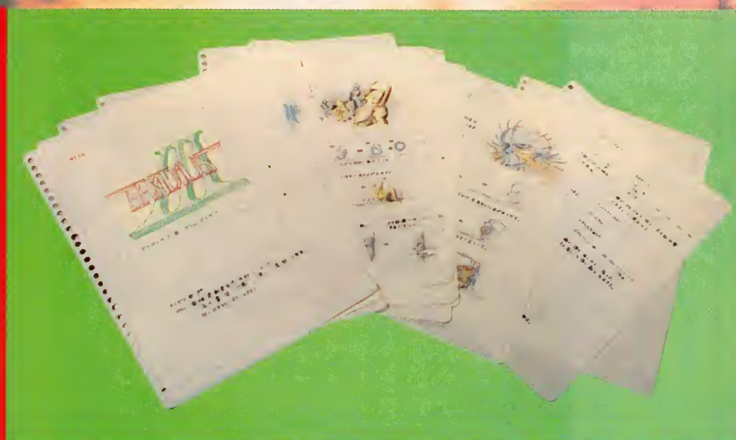
ボスの設定やステージ構成にちょっと小手先のテクニックに走る部分もありましたが、それはそれ。グラディウス・ワールドは火竜やクリスタルなど、ちょっと他では真似できない「力仕事」の感動がメインディッシュです。力の入ったすばらしい仕上がりでした。

大胆に熱く…感動の予感!!



●最優秀賞　イラスト部門　野倉弘治

とってもサイバーです。しかも重厚。グラディウス・ワールドをよりバージョンアップさせる可能性をもったスルドいイラストです。心地よい曲線とスマートな直線のデザイン・センスは現代最先端のカーデザインに共通するものがあります。ゴツいビックバイパーは描けても、おしゃれでしかもサイバーなノグラ・センスのものはなかなか描けないものです。彼は、グラディウス以外にもたくさんのアートや現象に興味をもって、それを大胆に取り入れています。おまけに全59ページにのぼる膨大な量を細部にわたってかき込んでいます。言い古されているかも知れませんが「愛と熱意」が人間を感動させる最大の武器なのかもしれません。



●準優秀賞　アイディア部門　石川貴浩

石川君の世界はきわめてユニークです。グラディウス・ワールドの形を借りながら私たちをイシカワ・ワールドへ完全にトリップさせてくれます。特にボスキャラは誰も思いつかないような、すごい出来映え。大物の予感がします。



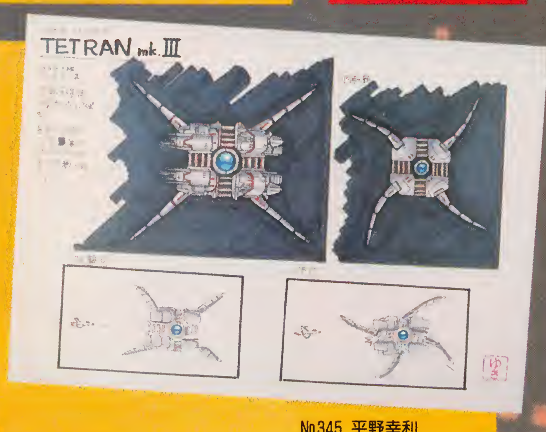
●入賞　No.779 小西孝充

モアイと脳みそをくっつけた"謎の複合体"。勢い勝負がとても痛快でした。



●準優秀賞　イラスト部門　塩田雄一

バイオメカニックなイラストです。生命の息づかいのする独特のタッチもなかなかの雰囲気です。こういう世界も新しいグラディウス・ワールドをクリエイトしてゆくのに必要です。そのまま使うというよりイメージを参考にさせてもらいたい作品です。



●入賞　No.345 平野幸利

グラディウスの王道をゆくメカニカルなボスたち。現実的なのは性格でしょうか。

オプションの歴史

グラディウスからグラディウスIIIへ

コナミを語る上でなくてはならないのがグラディウスシリーズ。1985年に出た元祖「グラディウス」を筆頭として、沙羅曼蛇・ライフフォース・グラディウスIIと続き、そして、グラディウスIIIが控えています。（番外として、ツインビーの分身やサンダークロスがあります。）

オプションは、別名「分身」ともいい、文字通り自機の性能を備えつつ無敵というゲーム史上最強の武器なのだ。今さら解説しなくても読者の方はご存じでしょう。しかし、オプションの動き自体は各ゲームで違うのは知っているかな？

まずは元祖グラディウス。普通に動いている時はオプションは自機にしっかりとついてきますが、一旦自機を止めてから再び動かすと2～4つめのオプションは1つめのオプションへの最短距離に向うように動きます。他のものに比べて独特な動きです。

沙羅曼蛇（ライフフォース）のオプションは、自機の動きを常にトレースして動きますが、オプション自体に慣性が働き、少しオーバーランするといった感じになっています。また、沙羅曼蛇に関しては、他のシリーズと違いユニットを回収することによってすぐパワーアップします。

グラディウスIIのオプションは、沙羅曼蛇のものに慣性が働かないものです。

また、オプションにもバグがあり、元祖グラディウスでは自機のスピードが3速以上でオプションが4つあればとんでもない所にオプションが移動したり、沙羅曼蛇ではオプションユニットを一度にたくさん回収するとオプションの数が3つになったりします。

さあーて――

グラディウスIIIは、グラディウスIIのようなオプションの動きになるのか、オプションハンターのようなライバルが出現するのか、今から楽しみですね。（悠理）





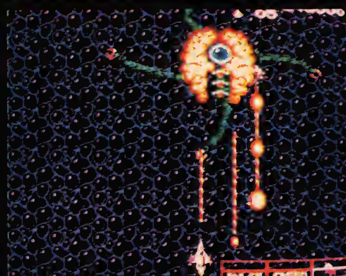
グラディウスIIでは細胞分裂までしてくれたモアイ君と、「私は強い!!」といいつつも簡単に殺されてしまうゴーファー君。モアイ君は、全てのシリーズに出演しているのでIIIにも出演する可能性大だが、ゴーファー君はしょせんIIの親玉だけに出演は無理!? しかし、意外に出演するかも…!?



知らない人はいないと言われるほど知名度が高いグラディウス。全てはここから始まった。



グラディウスから1年後に現われた沙羅曼蛇。ステレオ音源や敵の弾の量が話題になった。

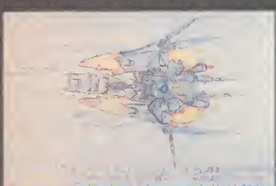


グラディウスと沙羅曼蛇の合いの子のライフフォース。2P側はカプセル3つでオプションが作れる。

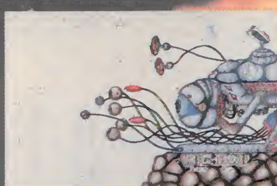




↑自機の性能が変えられるグラディウスII。新たなライバル、オプションハンターが現われたのがこのゲームだ。



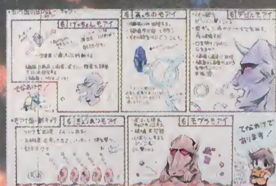
●入賞 No.736 西岡正光
特に目新しくはありませんが、実際画面に出てきたら迫力ありそうです。



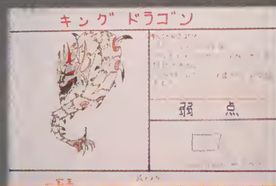
●入賞 No.757 北村環
触手系統が好きみたいです、北村君。ボスキャラのデザインがカッコイイです。



●入賞 No.758 片上史将
ひとつの思想にこだわる、という「かたくなさ」が入賞につながった良い例です。



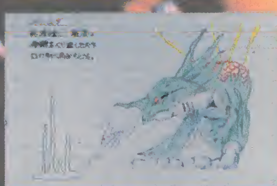
●入賞 No.697 佐々木幹之
カワイイ、という独自の世界が強みです。とにかく女の子的思想は「強い」です。



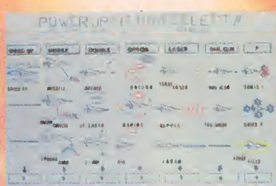
●入賞 No.370 中井雅也
ド派手なボス、ありがとう。でも弱点が口とすぐわかってしまうのはどうか。



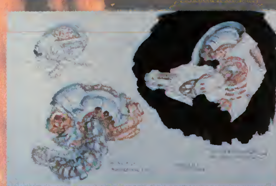
●入賞 No.702 小森明夫
すぐにでも使えそうなアイディアがいっぱいです。とってもも良いデキです。



●入賞 No.335 上出裕一
ところどころに冴えがあります。その落差が並じゃないと思いました。



●入賞 No.384 辻本清吾
これもすごい量のレポートです。全マップが付いているのには感動しました。



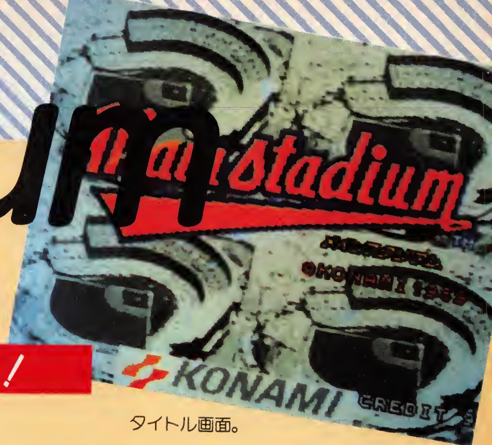
●入賞 No.184 谷口俊一
これは気持ちのいい肉厚のメカです。生理的に好きなので選びました。



●入賞 No.313 野堀仁志
イラストが見やすくて好感が持てました。いいわけが多いのもおもしろかったです。

※作品へのコメントはコナミ「グラIIIプロジェクト」より発信。〈敬称略〉（数字は作品番号）

Main stadium



タイトル画面。

ⒸKONAMI

何と160km/h以上のボールを投げるやつがいたり、もうパワフル！

ゲームのコンセプトはメジャーリーグ！

やはりベースボールをやるなら本場もんをやらないとね。日本のベースボールじゃつまらないという人におススメ。

コナミよりスーパーリアルなアメリカン・グラフィック、多彩なカメラアングルからとらえたウィンドウ・ディスプレイでプレイをすることができる「メインスタジアム」の登場。パワフルで、スピーディーなメジャーリーグをこの「メインスタジアム」で体験できる。

操作方法も簡単で、スピーディなゲーム展開が可能。初心者でもすぐ熱中！

ゲーム設定

コインを投入して、6球団の中から1チームを選ぶ。

チームを選んだあと、スターティングメンバーの画面になり、そしてプレイボール。

1コインで、1Pプレイの場合は3イニング、2Pプレイ（対戦）の場合は3イニングで2コインが必要です。ただし、1プレイは8分以内、2プレイは12分以内です（時間制限があります）。

最終回で同点の場合は、延長戦となります。

コンティニューについてですが、当然可能です。途中参加はできません。

操作方法について

操作方法は大きく分けて、「球場全体モード」と「対戦モード」になる、ということなので、分けて説明します。

●球場全体モード

球場全体モードというのは要するに球場全体が見わたせるビジュアルでプレイする場合です。

さて操作方法ですが、操作系は、レバーが1本に、ボタンが3個です。

「守備」の場合

レバーは8方向です。

上手くレバーを操作してボールをとったら送球位置をレバーで選択（上がセカンド、右がファースト、下がホーム、左がサード）し、Aボタン（左側のボタン）で送球をします。

「攻撃」の場合

Bボタンで走者を進めて、Aボタンで走者をもどします。

●対戦モード

操作系、球場全体モードと同じ。

対戦というぐらいだから、ピッチャーVSバッター用ということはもうおわかりですね。

「守備の場合」

ピッチングは、レバーとBボタンでミットの位置を決めます。レバーで球の速さ（上が速く下が遅い球）を決めて、Aボタンで投球開始。

投げてからレバーで球を変化させることができます。好きなコース、球速、あらゆる球種を投球できると言うわけです。

また、リリーフはCボタン、けん制はレバー＋Cボタンでできます。

「攻撃」の場合

レバーの左右でバッターの位置を決めます。

レバーの上下でスイングの高さを決めて、Aボタンでスイングをして、Bボタンでバントをします。

ピンチヒッターはCボタンリード・盗塁はレバー＋Cボタンでおこなえます。

ここが違う1Pと2P

1Pの場合、相手はコンピュータですから、相手に見やすくしてやる必要はなくなるので、画面全体を使っての対



この6球団から選ぶ。



スターティングメンバーの紹介。

プロ野球 ワールドスタジアム'89 開幕版

Ⓒ㈱ナムコ

ワールドスタジアムが選手データが新しくなって登場。オリックス？（ブラボーズ）は強かった。

このワールドスタジアム'89は前作のデータを一新したもので、ゲームのルールや設定は変わっていない。3回裏までに10点差がつかなければその場で終るし、設定によっては逆転された時点でゲームオーバーになるものもある。（これらはDIPスイッチによって色々変えられる。）操作に関しても前作といっしょ。

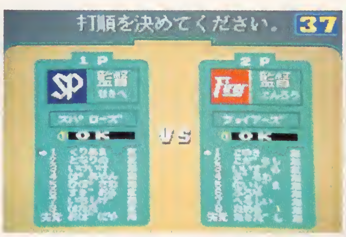
前作と変わっているのは、コンピュータ側のアルゴリズム。ちょっと頭が良くなっていて、塁をオーバーランするとその塁から追いかけてくるので、変な行動はおこせなくなっている。

肝心なチームデータだが、タイトルにもある通り'89年春のデータが入っている。チーム名は前作といっしょだが、オリックス？がブラボーズというように、実在する新球団はそのままになっている。

強いチームは、やはりブラボーズ。特に、クリーンアップの強打線は、コンピュータ側にまわすとほとんどホームランされてしまうほど。逆に弱いのは、オリオンズに似たチーム。やっぱ野球は強打線じゃないとね。（悠理）



画面構成も前作とほとんど変わらない。でも中身は変わっている。少し強いぞ。



スターティングメンバー。ファイヤーズの監督は新監督の近藤さん。


元祖ワースタといっても通じるね。（ロム交換使用）

かなり手助けしてもらえるので楽なのだ



ススス一、あたるかーつ。

戦モードでのプレイを楽しむことができます。まるで、メジャーリーグの放送を見ているような感じがしてきます。

2Pの場合は、相手方にも操作しやすいように、画面の真ん中で打つ側、投げる側の画面に分かれます。球場全体モードは、1Pも2Pも変わりません。

アップが迫力やるしかない！

今までのベースボールゲームでは、対戦モードの状態では、キャラクターが大きく映し出されて、打ったりするとグーと視点を後ろにさげて、球場全体を見るという感じのものが多かったですね。そのためキャラクターが小さくなってしまって、野手やランナーの動作がいまいち迫力がなかった。

この「メインスタジアム」では、画面上方に「アップの画面を入れて、その時々のプレイの迫力を色々なアクション入りで見せてくれます。

特に、クロスプレイになるような場合はもう画面上方に目が行っちゃいます。

（ずる）



ホームでのクロスプレイ。判定はアウト！



タイムをして、ピンチヒッターを選ぶ。



右中間突破か!?　ライトがボールを追う。



らくらくアウトですね。



セカンドからファーストへ送球。



バント・コン！



リプレイその2。クワッキーン！



ホームランを打ったときのリプレイその1



おや？　どこかで見たことのあるような人。

勝つも実力！　負けるも実力！

実力!!プロ野球

©JALECO

豪球でおさえつけろ！　フルスイングでスタンドを狙え！

1クレジットで2イニングできて、同点、又は勝ち越しの状態の場合はもう1イニングスできる（ボーナスプレイ！）

試合に勝つと、次の試合の1イニングをボーナスプレイとしてもらえる。

リーグ戦に勝つと、アメリカンパワーズ、忍者ミラクルズにチャレンジできる！

ここが面白い

フォームがとってもリアル。しぐさがとってもリアル。実在の選手達をモデルにしているので更にリアル！

画面はセンターカメラからのTV中継アングル！

VSモードで対戦プレイもすることができるのだ。

スタジアムは、東京ドームを3×4の12画面で、完全シミュレートしている。

ピッチャー強襲などのハプニングには、とても凝った演出をしてくれます。

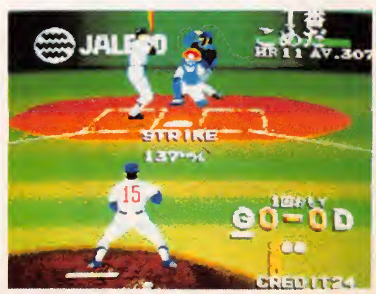
新システムの御当地モードにより任意の球団を強化することもできます。

とにかく、テレビで見ているよう。見ながら選手達を操作できるなんて、これぞプロ野球！　ホームランを打ってお姉さんからぬいぐるみをもらおう！

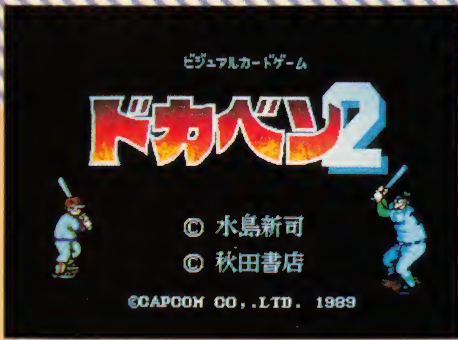
（ずる）



ホームラン！　お姉さんがニコッ♡



スパーン！　ストライク!!



タイトル。

さあ続編だ！君の野球センスで筋書きのないドラマを!!

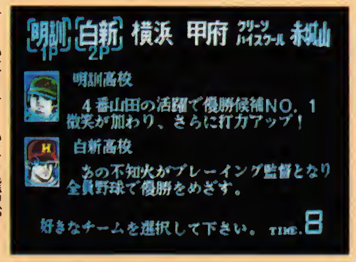
ドカベン2

©秋田書店 ©カプコン ©水島新司

前作のものを更にパワーアップ。リリーフも出せるし、ピンチヒッターも出せる。より野球らしくなりました。

出場チームは6チーム

今回でてくるチームは6チーム。チーム名をあげるとまず明訓高校。そして白新高校（ここまではもう主役って感じ）、横浜学院、甲府学院、クリーンハイスクール、赤城山高校。



チームは6チームより選択。

各校の特徴と投手のデータ

●**明訓高校**

原作では主役ですから、やはり安定もしてるし、勝てそうな気もする。とりあえず紹介をします。

ちょっともめごとありで入部した微笑が加わり打力アップ！

殿馬には秘打「白鳥の湖」「G線上のアリア」「黒田節」に加え、秘打「ハゲ山の一夜」「調和の幻想」「ボーリング」とプラスしています。

投手について——



殿馬の投球フォーム。

岩鬼…豪球一直線／フォアボール多し。消費10。球威S（最強）MAXバイタリティ400。

殿馬…秘投でワンポイント型。消費15～3。球威S～B。MAX160。

里中…エース。抑えかな。消費15～4。球威S～B。MAX180。

ピンチヒッターは今川と江川。データは秘密。

●**白新高校**

十分に優勝を狙えるチーム。

投手について——

近藤…先発で登場、不知火にスイッチの後は打撃に専念する。消費6～5。球威D～E。MAX250。

不知火…監督を兼ねて最初はベンチに、登板後はいつもの感じです。消費15～3。球威S～D。MAX360。

ピンチヒッターは不知火と倉谷。

●**横浜学院**

10年に1人と呼び声の高い天才豪速球投手をひきいるチーム。投手は土門のみ。

土門…消費10。球威A。MAX430。

ピンチヒッターは山口と福西。

●**甲府学院**

賀間…山田を追って柔道から転向。腕力を生かした砲丸投砲の球が重いぞ／投手は1人。消費10。球威A。MAX460。

ピンチヒッターは野中と小島。

●**クリーンハイスクール**

前明訓の監督の徳川がひきいるチーム。原作では学校上層部が変なことをしてますが、気にしないように。投手は1人。

影丸…柔道から転向。背負い投法で勝負。消費15～8。球威A～B。MAX380。

●**赤城山高校**

国定…チームの柱、投手としての能力も高い。消費7～4。球威C～E。MAX300

木下…体力はないが、左右両投げでバッターを惑わせるワンポイント投手。消費8～6、球威A～C。MAX140。

☆球威は、Sが最高A～Gへと低くなる。（するずる）



TIME／リリーフ殿馬！

スーパーチャンピオンベースボール

あのチャンピオンベースボールが復活。

選手は多いし、自然現象も付いてるぞ。

©SNK

こちらは、野球ゲーム初の大ヒット作となった「チャンピオンベースボール」の弟分。開発はアルファ電子で、他にも「ザ・高校野球」などの作品があるのだ。

監督が選手の説明

特徴として上げると、広さ・芝などそれぞれ違いのある球場を3つのうちから1つ選べること。さらに、風の向きや強さ・降水確率などが加わる点。つまり、同じ球場でも気象条件によって変わってしまうということ。

また、代打やリリーフなどをする時に、チームの監督が各選手の説明をしてくれる。控え選手の数が多いのでこれは親切。

プレイに関しては、守備側の送球が速いのと、攻撃側の方でうまく打つと鋭い打球が飛んでいくという点が特徴。また、選手によっては色々なアクションをしてくれるのもある。（西式のあきやまがソロホーマーを打つとホームベース前でバク転する。）

ゲームオーバーの条件は、画面の上にあるタイムが0になった時。ヒットを打てばタイムが増えるので、タイムさえあれば4試合まで可能。これは、VSコンピュータ戦のみ。3試合勝ち抜くと謎の最強チームと対戦でき、これに勝つとエンディングとなる。

2P同時プレイ（対戦）は一定時間のみプレイが可能。



タイトル。アルファ（電子）の開発である。

当たり前かな？ホームランは気持ちいい

実際のプレイをした感想を言うと——

バントなどがやりやすいのだが、進塁・帰塁が逆にやりづらいので進塁ミスが多い。



40%くらいだと5回あたりで雨が降る。芝に影響あり。

DEADHEATだ! 野球ゲーム㊙特集

野球は爆発だ!

DYNAMITE LEAGUE

ダイナマイトリーグ

©タイトー

フルオートなので守備が簡単! ビジュアルもビシッバシッと動くので、気持ちいい! それにトレードできるので強くできるぞ!



タイトル

ゲームの特徴

①アクティブ・ズーム機能
球場全体画面時、打球や送球の動きに合わせて½~2倍ズームと全方向スクロールを同時に処理するインテリジェントなズーム機能です。

②フルオート打球追尾機能
野手はフルオートで打球処理に向かい、自動的に補給動作を行います。

④膨大な選手データプラス緻密なパラメータ
日本版は12球団を用意し、各チーム20名、総勢240選手のデータを搭載しています。又更に打率、ホームラン数も1打席ごとに変化します。

⑤漢字による選手名表示
選手名は全て漢字で表示され、従来のものより格段に読み易くなっています。何と外人選手も漢字表記! 12球団240選手を全て読む事ができる人はエライ!!

⑥トレード機能搭載
ゲームスタート時に、他チームから1人だけ好きな選手を助っ人として無条件で獲得できます。

⑦1クレジットで3イニング遊べる!
他の野球ゲームのようなタイマーによるゲームオーバーはありません。

操作方法

操作系は8方向レバーが1本に、2ボタン。1P2Pボタンは、プレイ中にタイム宣告に使用する。

★攻撃時

①バッターの操作
Aボタン（右側）を押すとスイングする。バントする場合は短く押す。バスターはバントの状態から再びAボタンを押す。レバー左右でバッターの移動をします。アッパースイングはレバーを下に入れながらスイング。ダウンスイングは、レバーを上に入れながらスイング。引っ張り又は流しは、レバーを左又は右に入れながらスイング。バント状態でも有効です。

②ランナーの操作
●進塁…進みたい方向へレバーを入れBボタンを押す。
●帰塁…戻りたい方向にレバーを入れAボタンを押す。
※A、Bボタン両方同時に押すと全てのランナーが一斉に戻ります。
●リード…ピッチャーが投球動作に入る前は進塁と同様の操作でリードが取れます。
※3段階まで
●盗塁…ピッチャーが投球動作に入った後に進塁操作をすると盗塁を敢行します。

★守備時

①ピッチャーの操作
投球前にレバー左右でプレートに立つ位置を決定し、Aボタンを押すと投球しますが、その時にレバーが上に入っていれば速球、下に入っていればスローボール又は落ちるボール、ピッチャーの手から離れる瞬間にレバーを左（右）に入れるとインコースやアウトコースの使い分けが可能。
投げたボールをレバーの左右によって変化させる事が可能。但し、ピッチャーによって変化の度合いが異なります。
投球前に、レバーによる塁指定プラスBボタンでけん制球を投げます。

②選手の操作について
打球の追走はフルオートです。打球が野手の横を通りそうな時、タイミングよくレバーを入れBボタンを押すと飛びつき（上下もある）ファインプレーとなる。
捕球後、レバーで塁指定してAボタンを押すとその塁へ送球。（指定なしのときは1塁へ。）捕球後、塁指定してBボタンを押すとボールを持ったまま指定された塁に向かって走ります。

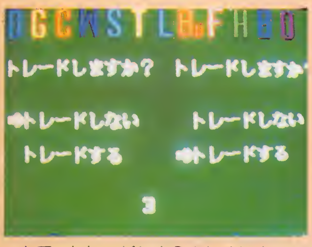
★タイム中

1Pボタンを押すと実行。
タイム中にAボタンを押すと交替モードに入り、レバーで選手を選んでAボタンで決定する。

ルール等について

基本的には実際の野球ルールに基づいて作成してあります。
例外としては10点以上の差になった場合コールドゲームになります。
延長は最大12回まで。ドーム球場の為、雨天コールドやサスペンディッドゲームはありませんが、停電時は、この限りではありません。
パワーアップアイテム、1UP、残機ボーナス、食い断、西入等の類はなし。（ずる）

VSコンピュータでコンピュータ側が盗塁した時に画面が上下逆になるので少しやりづらい。
選手の顔が実在する人物に似ているし名前もそのままなので（変に名前を変えているとわからない人がいる場合がある）わかりやすい。
ホームランを打った時の打球の勢いが速いので気持ちがいい。
という訳で、個人的には気にいったものが多いので、おすすめします。しかし、タイムオーバーになるのは悲しい…。（悠理）



さて、トレードしようかしまいか…。


けん制! セ、セーフ!



ホームラン!


お姉さまから花束を!



Lチーム圧勝! コールドゲーム!



夢のオールスター戦。顔が似てる似てる。しかし、あきやまの顔はゴリさんだね。



ホームランを打つと花火が上がる。でも大仏は出ない。（ザ・高校野球じゃないっーの。誰も知らない?）



選手の交代時は打者か走者を選択できる。それにしても監督の顔が似てる。個人的に西〇ファンなのでこの本が出たところは…。


1死満塁。セカンドランナーの大野に注目。彼はピッチャーなのでウインドブレーカーを着ているのだ。芸が細かいね。

カラーイラストコンテスト 入賞者発表!! 第2回

8月号のカラーイラストコンテストの読者選考に参加してくれた皆さん、どうもありがとう!!
54枚の候補作品に対して千700通以上の投票ハガキが集まり、鬼のような集計作業の結果見事に優秀賞・作品賞・大ボケ賞の3部門が選出されましたっ。結果はご覧のとおり。君の選んだイラストはあるかっ!!

優秀賞

テレカデザインに決定
賞品：テレカ＋1万円



1位　②BER無色無臭さん（東京都）　311票

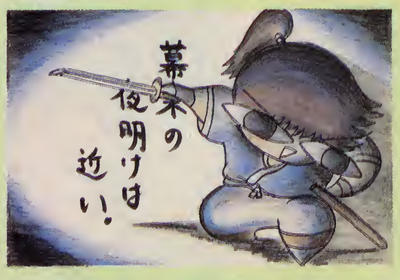


2位　⑱ワイバーンおおま君（大阪府）　149票

作品賞

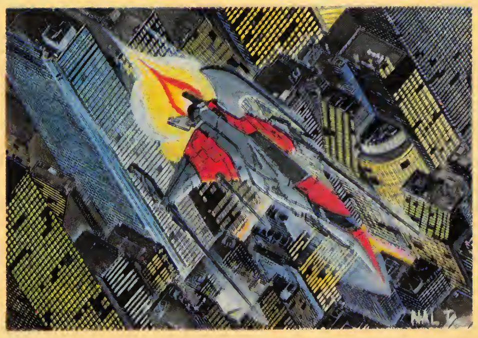
個人的なお気に入り作品
賞品：カラーテレカ

1位　②BER無色無臭さん（東京都）　132票



2位　⑳港かっぽれ君（静岡県）　101票

3位　⑱ワイバーンおおま君(大阪府)91票
4位　⑯NAL.T君　80票
6位　㊵平　景史郎君　69票
7位　④単気筒&吟風月君　63票
8位　⑥げんちゃん君　60票

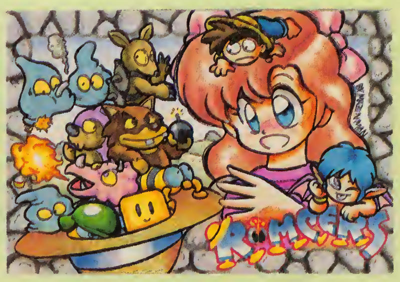


3位　⑯NAL. T君（神奈川県）　108票

佳作

カラーテレカ

4位　④単気筒&吟風月君(大阪府)　99票
5位　①ヤマチャン（群馬県）　86票
6位　㊱デスミラージュ君　78票
7位　㉛七瀬将斗さん　70票
8位　㉚竹井由佳さん　60票
8位　㊵平　景史郎君　60票
10位　㉗MAZINMAN君　54票
11位　㊹さーむら君　43票
11位　⑳港かっぽれ君　43票
13位　⑲ジグラット君　40票
14位　㉑ムク君　37票
15位　⑩mink君　36票



5位　㉗MAZINMAN君　70票

9位　㉚竹井由佳さん　59票
10位　㉛七瀬将斗さん　56票

（優秀賞受賞者をのぞく6名の方にテレカを送らせていただきます）

選考参加者へのプレゼント発表は次号!!

選考に参加してくれた方全員の中からテレカ30名、バインダー10名のプレゼント発表は次号で行ないます。楽しみにしていてネ。

大ボケ賞

金の馬賞

賞品：編集部員の落書き入りティッシュ＋カラーテレカ



1位　⑥げんちゃん（北海道）　341票



2位　㊼ちょっぱ卍君（北海道）　207票



3位　㊶LANCE君（山梨県）　170票

銀の鹿賞

当たってのお楽しみ

⑳港かっぽれ君　131票
⑲五十嵐　要君　85票
㊽小笠原隆弘君　63票
⑰臥竜戦士オスカー君　44票
⑭VANQUISH君　33票

※数字（②等）はエントリーナンバーです。

シューティング部門

カラーイラスト展覧会（ギャラリー）

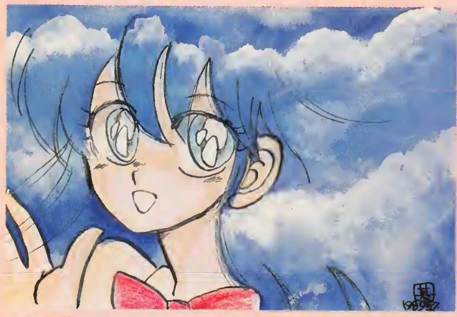
選考 野村流紋

先月号は、ショーの記事にカラーページを取られてしまったが、今月はページがあるぞっ。
て訳で、テレカデザインコンテストの応募作で、惜しくもノミネート漏れした作品を、ページの許すかぎり、めいっぱい載っけちゃおう。
今月の選考テーマは『ナムコ』だぞ。

ナムコのシューティング部門なのだが、『フェリオス』『オーダイン』『ドラスピ』でほとんどが占められてしまった。

金賞
PN 時彰 鈴君（千葉県）
評 思わず角のある某キャラを想像してしまった。これで雑だそうなので、次回作にはさらに期待だな。

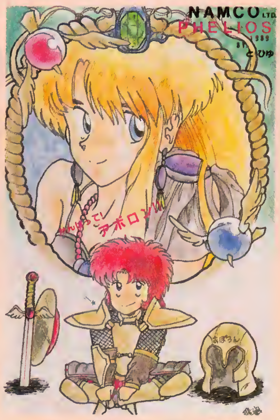




銅賞
PN 秋山基哉君（東京都）
評 古典的テクニックではあるが、それなりに決まっていてGOOD。何箇所かの失敗も愛嬌……と。



銀賞
PN 阪神万歳君（神奈川県）
評 私としては、Ⅱよりも前作の方が好みです。しかしパケットって、どんな体の構造してるんだろ。



評 別に特に問題があるわけではないが、できればしっかりした紙に描いてほしい。扱いが不安。
PN 都飛幽君（愛知県）



評 何十枚かに1つは、消印の汚れがあるんだよね。それにしても君は、もっとオリジナルを目指そう。
PN 黒田洋一君（東京都）

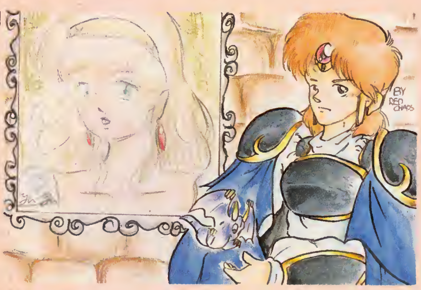


評 40円葉書に百円切手貼るなって。40円のまま送って来るよりいいけど。しかし後ろのドラゴンの目が怖い。
PN ひつじ君（長野県）



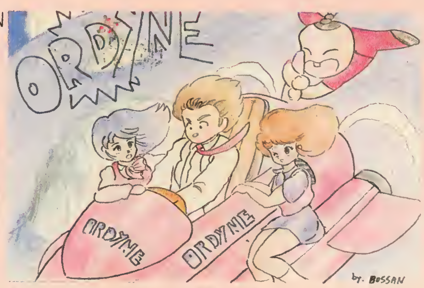
評 なんか不良っぽい（死語）アルテミスだな。飲んでいるのはポカリ○エットなんでしょうか。
PN UNIVERSE君

PN RED-CHAOS君&碧樹夕弥君（長野県）



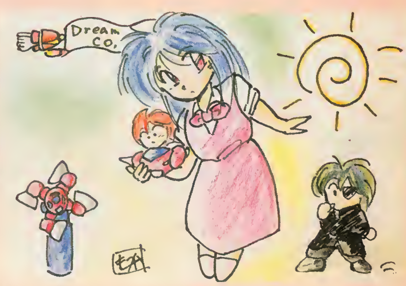
評 合作というのは珍しい。アムルの手元にいる、ミニブルードラゴンは、何者なのだろーか。

PN BOSSAN君（群馬県）

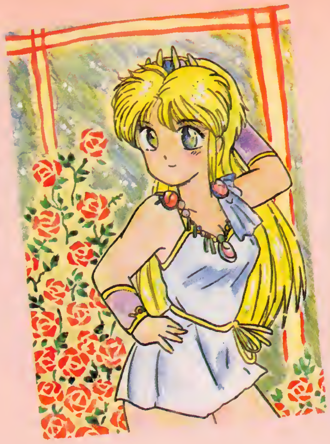


評 う、ここにも消印の魔の手が。オーダインのロゴは、もっとしっかり描いてほしかったぞ。

PN もか君（神奈川県）



評 たくさん送ってくれるのはいいけど、もうすこし1枚1枚を丁寧に描いた方が、いいかもしんない。



PN そめいよしの君（大阪府）

評 全体の色バランスが良い。それにしてもアルテミスは、何に対してポーズを取っているのだろうか。



小川秀治君（大阪府）

評 テクニックはイマイチだが、狙いはほぼ達成できている。アリーシャの文字に、もう一息の工夫を。



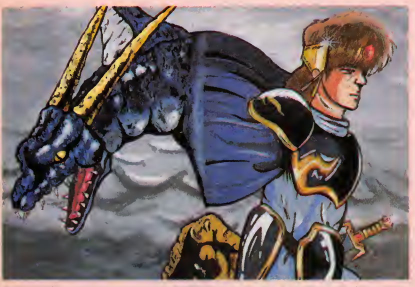
PN しーあーる・C君(愛知県)

評 肌色の発色に、少々難アリかな？ 色数もチョイ少ないし。よく見ると、胸がとってもやらしーぞ。



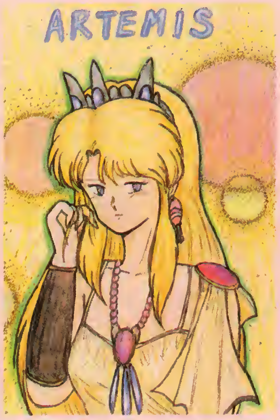
PN あぶり君（愛知県）

評 わざわざ競争率の高いものをかいてしまった、とのことですが、その壁を越えての掲載ですよ。



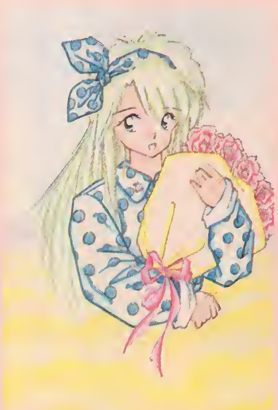
三本義和君（愛媛県）

評 ブルードラゴンの質感など、技術は良いが、全体としての面白みに欠ける所が残念な作品。



伊与田良君（東京都）

評 君の言う通り、アルミテスは多かった。背景は、手間の割には、効果が良くないような感じだな。



PN 如月白兎君（鳥取県）

評 どこがナムコのシューティングかって言うと、描いた本人によれば、これはアルテミスなのだそうで。



PN BLACK安阪男君(秋田県)

評 あああ、シャボンランチャーじゃないって。どーにも正面向きの絵が好きな人だね、君は。



PN MUC・まぬぬん君(愛媛県)

評 テストのまっただなかに描いたそうですが、果たしてテストの結果はどうだったのでしょうか。



PN こーわ君（神奈川県）

評 これって『ドラスピ』だよね。違ったらどーしよ。考えてみれば、人間のいない葉書は超めずらし。



PN コブラッチ円亭君(北海道)

評 背景の空と雲が、のっぺりしてしまったのが残念。しかしタイトルロゴの中の雲はいい感じだ。



PN あんでん君（愛媛県）

評 オーダインはゲーム柄か、青空を描く人が多い。キャラの髪の毛がなびくのがいいんだよね。



成瀬圭太郎君（愛知県）

評 もっと思い切って空を暗くして、流星？を目立たせた方が良いと思う。星はもっと丁寧にね。



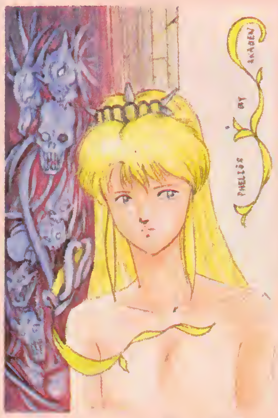
PN 阪神万歳君（神奈川県）

評 空の青がいい色出てる。夏らしい雲もいい。メカがなぜかかっこいい様な気がするのは私だけ？



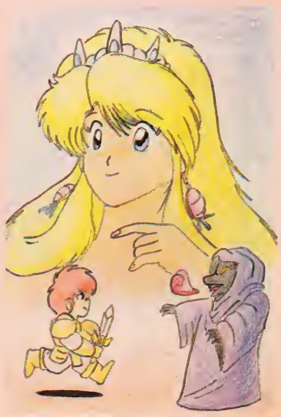
PN 北斗七星君（神奈川県）

評 色鉛筆と絵具の彩色が渾然一体となっているのが面白い。発色の良い赤系統の色が欲しかった。



PN AKAGEN君（山梨県）

評 考え深げなアルテミス。複雑な表情で、いったい何を思うのか。しかし背景が怖いってば。



PN こんぶちゃ君（茨城県）

評 さて、アルテミスはいったいどこを見ているのでしょう。今度は絵具に挑戦してみてほしい。

ワルキューレ部門

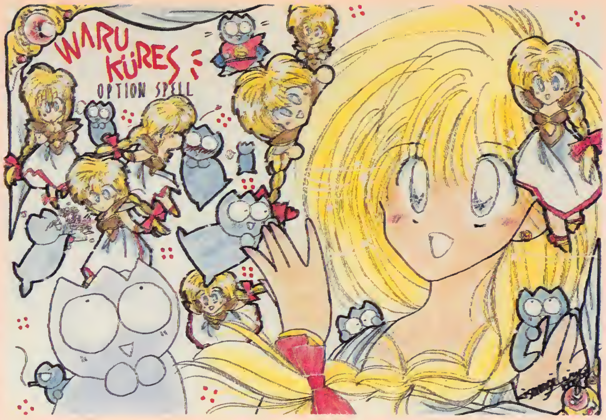
応募作の中で、最も多かったのはこの『ワルキューレ』。当然、競争率は高く、掲載されるもののレベルも高〜い。



PN　未来人君

評　これがッ!『ワルキューレ』だッ!! はいいとして、サンドラがいなかったら、わからなかったと思う。

金賞



PN　LPGの如月詠泉君（北海道）

評　分身の術ネタって、実は少ないんだよね。まとまりが良くって、個人的にテレカにしたいくらいだ。

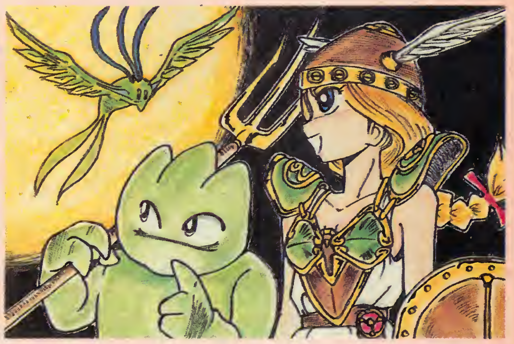
銅賞



PN　S・仲達君（東京都）

どーしてみんな、もっとコアクマンをよいしょしないんだ。せっかくのかわいいキャラを……。

銀賞



外山伸一君（東京都）

評　吊り目のワルキューレ。サンドラもそうだけど、キャラの表情がいきいきとしているのが良い。



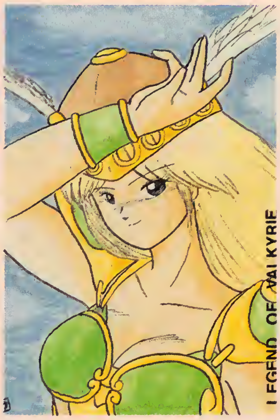
岡田治行君（新潟県）

評　なかなか工夫した構図が良い。しもぶくれのワルキューレが何とも言えない味を出している。



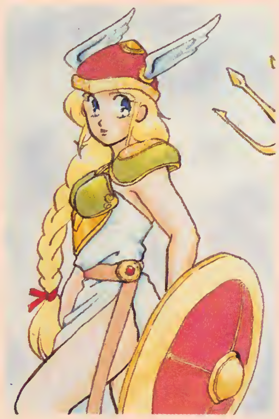
大谷貴之君（東京都）

評　なんかサンドラの目付きが悪くないかい?　矛にぶら下げているのは、酒瓶なのだろうか……。



竹中悠一君（愛知県）

評　背景の空の色が沈み気味なのだが、それがかえってキャラを上手く浮き上がらせている。



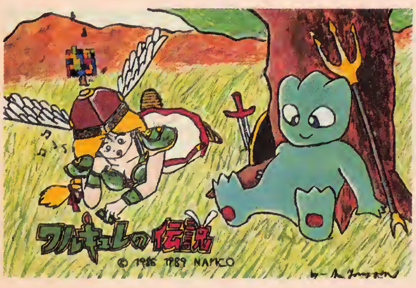
PN CCCP金魚ちゃん（京都府）

評　でっかい盾が、なんか重たそう。サンドラの矛がなかったら、ちょっと寂しい絵になっていたかも。



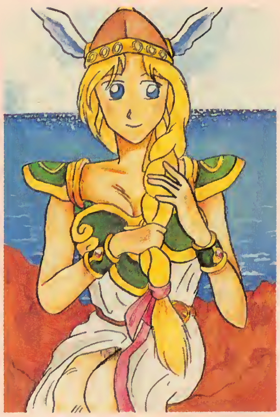
PN　LANCE君（山梨県）

評　念のために聞くけど、これワルキューレだよね!?　セル画の応募はこれ1作品のみでした。



PN　M・YAMAGEN君（北海道）

評　縮小されてしまうと、全く判別不能だが、後ろの方のテトロロの前に、サルがいるのはなんなんだ。



PN　おーく君（東京都）

評　なんか「ほのぼの」とした表情のワルキューレだな。潮風は髪の毛に悪いって!?　手入れが大変。



PN　碧樹夕弥君（東京都）

評　手乗りサンドラと鼻なしワルキューレ。単純な彩色だが、金髪の表現がなかなか上手い。



PN　子捏こねこ君（東京都）

評　普段着?　のワルキューレ。兜のカラーリングも戦闘用とは違う!?　こういう感じのは珍しい。

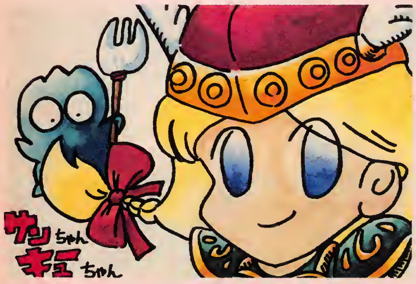
カラーイラスト展覧会（ギャラリー）

PN　SEGAFAN君（埼玉県）



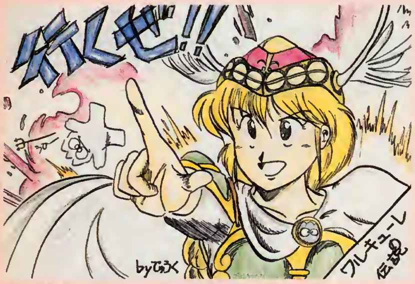
評　上手い作品ではないが、狙った構図とキャラの表情などで、全体として印象強い作品になっている。

PN　ヘクサゴンX君（大阪府）



評　『ワルキューレ』の略が『キュー』ですか………。まあ『ワルちゃん』ってのも困るけど。

PN　でゅうく君（栃木県）



評　爆裂の術う！　そんなのないって!!　なんとも元気の良いワルキューレと吹っ飛ぶサンドラ。

PN　菜葉丸君（静岡県）



評　とってても疲れる戦いの日々。兜に飛んで行かれちゃ、こまっちゃうぞ。背景をもう少し丁寧にね。

PN　いのうえとみぃィ君（栃木県）



評　戦いの中、生傷のたえないワルキューレには、絆創膏が必需品。一体どこで手に入れたのやら。

評　細身の剣がかっこいい。縮小されると、背景の浮かぶ陸地が見えなくなっちゃうのが残念。



PN　せしる君（東京都）

評　それにしても、みんなワルキューレの鎧と服を、それぞれ独自の解釈で描いてくるねー。



PN　柔道明日君（東京都）

評　一見、なんだか分からない人もいると思うが、よくみるとコアクマンなのだ。お分かりかな？



PN　P・salt君（神奈川県）

評　よーく見てみたら、黒線は鉛筆書きのままなんだな。汚さないように、気をつけなくっちゃ。



PN　WERDNA君（熊本県）

評　珍しいタッチの作品。右下の方で、サンドラがあわてているのは、どうしてなのだろう。



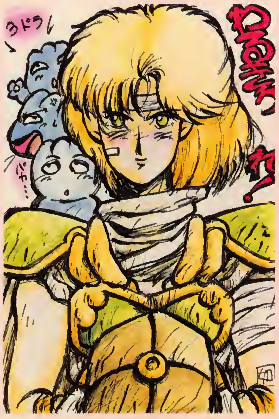
大谷英克君（静岡県）

評　もうちょっとカメラを引いて、全体を入れた方が、印象がいいと思う。特に上が切れてるのが惜しい。



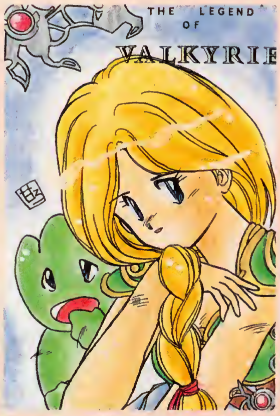
PN　N・リキュール君（北海道）

評　闘う女戦士ワルキューレ。どーでもいいけど、葉書の宛名はもっときれいに書きましょうね。



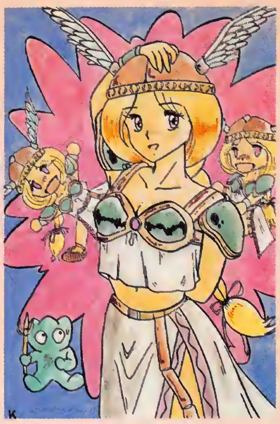
PN　如如君（愛知県）

評　左上と右下の飾り枠は、もう少し『枠』の形にしないと、なんだか分からない恐れがあるぞ。



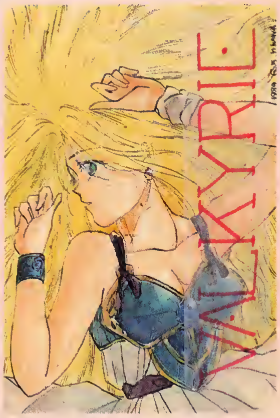
PN　甘味屋ろお子君（千葉県）

評　よく見ると、コスチュームがすっかりオリジナル。瞳の色もピンクだし、そっくりさんかしらん。



PN　青山　K君（大阪府）

評　みつあみを解いた、ワルキューレの艶姿。締切すぎの人は、実は結構たくさんいたのだよ。



川村真理君（北海道）

評　なんちゅーか、まあ力強いワルキューレですね。力まかせに、剣ぶんまわしっ、て感じだな。



PN　げんちゃん（北海道）

評　ちょっと散歩に、って言うけど、向こうの方で、雷が光ってるんですけど。でも行くの？



松沢健司君（島根県）



金賞

PN 榊 君（大阪府）
評 ベラボーマンのイラストって、たいがいベラボーマンが情けなーく描いてあるんだよな。



アクション部門

そーそー、言ってなかったけど、今回の賞品は、各部門とも金賞はテレカ＋テレケース＋バインダー、銀賞はテレカ＋バインダー、銅賞はテレカのみです。

銀賞

PN サスカッチ円空君（北海道）
評 メルヘンメイズのイラストなのに、なんで背景がガンバなの？ 個人的にはイカサマが好きです。

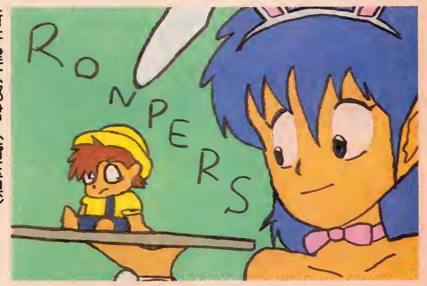


銅賞

PN 大⃝君（東京都）
評 君のセンスは、ちょっと飛んでいると思う。もう一枚の方は、実際、絵が判別不能だったし。



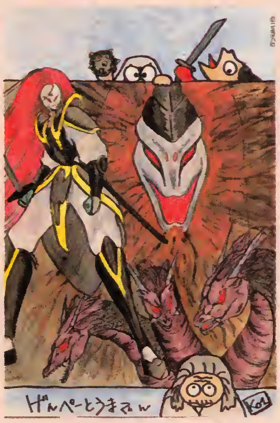
PN 神山竜人君（広島県）
評 たくさん送られてきたカイの内で、これが一番原作のイメージに近いような気がするのは私だけ？



新井健太郎君（埼玉県）
評 色紙の張り合わせという、アイデアの勝利。ロンパースの文字に、今一歩の努力が欲しかった。



柴崎英哉君（東京都）
評 爆田博士がいなくなったら、誰がわや姫たちのメンテをするのだろう。メンテナンスフリーなのかな？



PN KO－1君（東京都）
評 始めの頃、コンティニューでプレイすると、剣が弱いから、おろちを倒せなくて苦労するんだよね。



PN 素崎彰魔君（千葉県）
評 今さら、なんて事はこの際全く問題にならないでした。このペンネーム、何て読むのかな？



PN 砂原砂漠君（北海道）
評 なんで裏側が、墨でべったり汚れてるの？ アマソーナの扱いが小さいのが寂しい今日この頃。



井出祐治君（東京都）
評 ブルーナイト、ブラックナイトは弱い弱い。改善の余地はあるものの、ドルアーガは名作だった。



西根喜美男君（秋田県）
評 使い魔にとり憑かれたチャップ。永パ防止キャラになんか惚れられても、全然嬉しくないっ！



PN フェニックス大佐（静岡県）
評 別に色鉛筆だけっていうのは、失敗ではないでしょう。空の紫からオレンジへのグラデが良い。



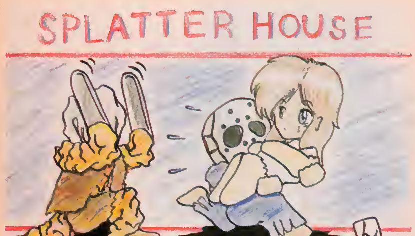
PN どんと・すとっぷ君（静岡県）
評 ん、まあ、個性的な絵ですなあ。数あるモモのイラストの中でも、異彩を放っていました。

カラーイラスト展覧会(ギャラリー)



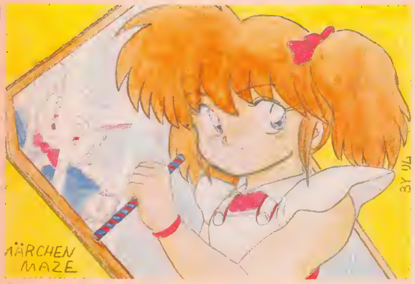
PN　ウラヒロム君（沖縄県）

評　トイポップのイラストは、これ１枚しかなかった。去るものは日々に疎し、という事なのか……。



PN　んんん君（福岡県）

評　スプラッタハウスのイラストも数点あったが、コミカルなものは、意外にもほとんどなかった。。



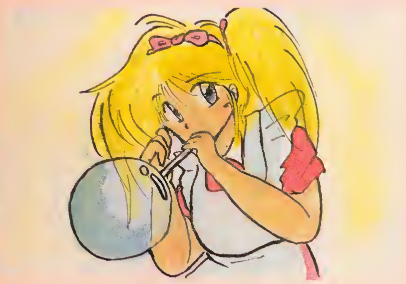
PN　リムちゃん（三重県）

評　ふと思ったのだが、アリスのシャボン玉は、どうしてストローに何もつけずに出来るのだろう。



PN　砂原KIちゃん派砂漠君（北海道）

評　明るい表情が良い。しかし、カイ＆ギャルの文字の色は、もっと明るい色の方が良いのでは？



PN　T-SET君（神奈川県）

評　なんか発色が悪いのは、紙のせいか絵具のせいか、それとも狙った効果なのか。それが疑問だ。



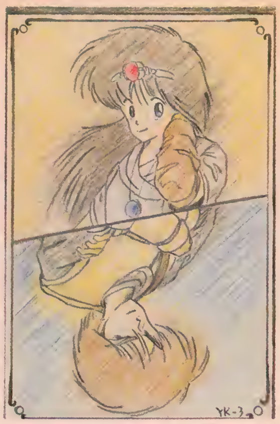
評　ベンジャミンとわや姫。はたしてこれは、どのようなポーズなのだろう。わや姫の目が怖いぞ。

PN「スローガラス」為人君（静岡県）



評　不思議なタッチの絵だな。にんじんの色が赤すぎる気もするのと、背景が暗いのが気にかかる。

PN　里中ひろ君（愛媛県）



評　カイの爽やかな笑顔と、ギルの不敵な笑みの取り合わせが良い。これはドルアーガ？　イシター？

PN　YK－3（埼玉県）



評　ラフな塗り方も味!?　ルミナやグレリンを描いてくれたのは少なく、なかなか貴重と言える。

PN　さすかっちえんくう君（北海道）



評　「カイとギル」という、あえて「&」でなく「と」である所が、妙な雰囲気を作っている。

PN　QUIN君（愛知県）



評　よこにゃんも、たくさん送ってくれたけど、あんまり多くは掲載できなかった。ごめんね。

PN　AC少数民族の佐根＆よこにゃん（東京都）



評　なんでもいいけど、これ「KI」って書いてなかったら、絶対そうだと分からなかったと思う。

PN まだまだ未熟だ!!如如君（東京都）



評　君はそれにしても、ベラボーマンが好きだねー。なんかちょーだいっ、てことだが、今回はなんもなし。

PN　BER無色無臭君（東京都）



評　持っているのはサングラス？　かけた姿を想像して……。なんか似合ってる様な気がする。

PN　おーく君（愛知県）



評　ベラボーマンの敵キャラ代表は、やっぱりわや姫とベンジャミンということになるのだろーか。

PN　いくこ君（大阪府）



評　他のとペンネームが微妙に違っているのは何故？　で日付を見ると、けっこう間が開いてたりする。

PN　杉崎亜綺紀君（千葉県）



評　これはイシターだが、前作で初めてカイのドットキャラを見て、がっかりしたのは私だけだろうか。

PN　SPYおさる君（長野県）

ゲーメスト読者サービス部

田舎のおばあちゃんからお小遣いもらったし…サイフの中ははちきれそうだって？
そうでしょうそうでしょう。そんな君を狙うのが読者サービス部の仕事（奉仕ですよ）なのだ。君の重過ぎるサイフを少し軽くしてあげよう。おいでおいで、いらっしゃーい!!

マージャンギャルズグラフィティVol.2









※VHSのみ。

発売と同時にものすごい反響を巻き起こしたマージャンビデオ『マージャンギャルズグラフィティ』。

待望の第2弾が出るぞ！ショウ子ちゃん、カスミちゃんのPⅡにPⅢから「スキャンダル麻雀」「テレフォン麻雀」等の最新作にいたるまで盛りだくさんの内容。いよいよ9月21日発売!!

サービス部なら発売と同時に手に入るし、思いを寄せていたレコード屋のねーちゃんにあらぬ誤解？をうける必要もないぞ。予約を受け付け中だよ～ん。

■マージャンギャルズグラフィティVol.2（V-33）
●30分／2884円（税込み）

発売以来大人気！今も特売中!!

DATAMゲームビデオVol.1 SETAスペシャル



読者サービス部始まって以来の売上げトップの座を見事射とめたSETAビデオ。ツインイーグルの魅力か？それともPⅡ、PⅢの魅力でしょうか!?

■SETAスペシャル（V-31）※VHSのみ。●29分／3914円（税込み）

マージャンギャルズグラフィティVol.1



ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」

■マージャンギャルズグラフィティVol.1（V-30）
●30分／2884円（税込み）

ナムコのウイニングラン



さすがウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。

■ウイニングラン（V-32）
●30分／3296円（税込み）

決定 第2弾 オリジナルテレカデザイン







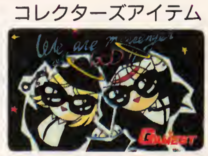
カラーテレカデザインコンテストもさらなる盛り上がりの内に集計が終わり（詳しくは56ページを見てね、ここに次の3点が第2弾オリジナルテレカのデザインとあいなりました。はい、拍手～!!

Ⓐ（東京都　無色無臭さん）
Ⓑ（大阪府　wyvern　おおま君）
Ⓒ（神奈川県　NAL．T君）

さて、今回もこのオリジナルテレカをセットで読者の皆さんにお分けする事となりました。限定版ですので、ご希望の方はお早めにお申し込み下さい。なお、テレカの郵送は9月15日以降となります。

■オリジナルテレカセット2（T-2）3枚1組
3千円（送料込み）

■雑君保父テレカ（ZT-1）
千円（送料込み）
●そしてこれが究極のコレクターズアイテム



■ゲーメストオリジナルTシャツ

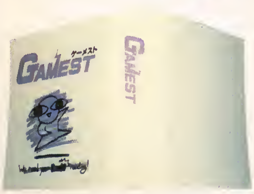
決して帰ることのないこの夏の為に雑君保父デザインのオリジナルTシャツはいかがでしょうか。このアイテムももはや在庫があとわずか。かけがえのない青春の1ページにこの1着を!!



①黄色②緑（白地）
③青④紫（グレー地）
通販価格各々1着2千円
（送料、税込み）

■ゲーメストオリジナルバインダー

絶対便利なこのバインダー振り替え用紙も使えるようになった今、手に入れない手はないぞっ!!買い（?・?・?）



●1冊800円、送料1冊360円、2～4冊730円、それ以上は800円となります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	※ 東京	※ 5 ― 98420	金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		料金 払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　―　―　〕		備考
			受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 ― 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

注目!!

サービス部もスタートして半年。よって、この半年間のビデオの人気度(売上順位)を発表させていただきます。

人気ベスト10

順位	ゲーム名
1	SETAスペシャル
2	マージャンギャルズグラフティ
3	カプコン・ゲームシンドローム
4	源平討魔伝
5	パワードリフト
6	ギャラクシーフォース
7	アフターバーナー
8	サンダークロス
9	ニンジャウォーリアーズ
10	R-TYPE
〃	大魔界村

やはりというかなんというか、まーじゃんは強いっっ。

ゲームビデオ

■アフターバーナー(V-1)



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。プレイヤー/YAN
●20分/3378円(税込)

■SEGAバイクスペシャル(V-2)



スーパーハングオン、エンデューローレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分/3378円(税込)

■SEGAスーパーゲーム6(V-3)



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。プレイヤー/SPREAMI SOL/REI
●60分/9476円(税込)

■沙羅曼蛇(V-5)



すばやい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンのものよりはるかに奥行きをました画面に注目!これが撃ちかえしだ!!
●20分/3378円(税込)

■A-JAX(V-5)



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲームは、はまった人も多いんじゃないかな。
●20分/3378円(税込)

■R-TYPE(V-6)



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ!
●20分/3378円(税込)

■STREET FIGHTER(V-7)



ほとばしる熱気、とびちる汗!あの興奮をもう一度!というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。
●20分/3378円(税込)

■魔界村(V-8)



これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせることがない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ!
●20分/3378円(税込)

■グラディウスII〜GOFERの野望(V-9)



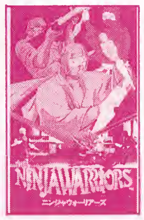
88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分/3378円(税込)

■コナミシューティング・ベスト(V-10)



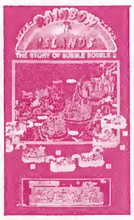
かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分/9476円(税込)

■ニンジャウォーリアーズ(V-11)



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦る。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはぜひ見てほしい!!
●20分/3378円(税込)

■レインボーアイランド(V-12)



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録、すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。
●20分/3378円(税込)

■ギャラクシーフォース(V-13)



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分/3667円(税込)

■SEGA体感SPECIAL(V-14)



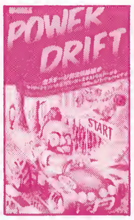
ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる!
●60分/9476円(税込)

■源平討魔伝(V-15)



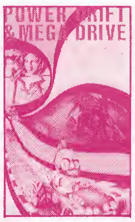
これはおすすめ!あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分/3667円(税込)

■パワードリフト(V-18)



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分/3667円(税込)

■パワードリフト&メガドライブ(V-19)



●60分/7540円(税込)

■サンダークロス(V-20)



●30分/3667円(税込)

■悪魔城ドラキュラ(V-21)



●30分/3667円(税込)

■コナミ・ベストセレクション(V-22)



根強い人気を誇るコナミのゲーム3作品。
●90分/9476円(税込)

■大魔界村(V-26)



フルパワーアップしたアーサーの死闘を、美しいグラフィックとサウンドをそのままに完全収録。プレイヤー/ぜんじ
●30分/3667円

■カプコン・ゲームシンドローム(V-27)



パワー爆発のカプコン3作品—大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分/9476円

■究極タイガー(V-28)



完全に「攻略」ビデオに徹した構成で、1周目、4周目、6周目を中心に、美しい画面でそのまま再現。
●45分/3605円(税込)

■タイトースーパーシューティング(V-29)



究極タイガーに加え「飛翔鮫」と「達人」を収録。飛翔鮫は2周目、達人は6周目。
●90分/9476円(税込)

レーザーディスク

■L-1 アフターバーナー
■L-2 スーパーハングオン
セガ体感スペシャル
各90分/6613円
LDシングル
■L-3 R-TYPE
■L-4 ギャラクシーフォース
■L-5 アウトラン
各30分/2431円
■L-10 カプコンゲームシンドローム
83分/7519円
■L-11 タイトースーパーシューティング
87分/7519円

CDV

■L-6 パワードリフト
■L-7 メガドライブスペシャル
■L-8 チェイスH.Q.
■L-9 大魔界村
各2000円

※LDシングル、CDVはコンパチデッキでないと再生できません。

コナミジグソーパズル

■J-1 グラディウスII
■J-2 グラディウス
■J-3 沙羅曼蛇
各500ピース箱入り 380×530mm
1545円



■グラディウスII(J-1)



■グラディウス(J-2)



■沙羅曼蛇(J-3)

申し込み方法

※ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
※返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
※価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。
※ビデオ・LDはすべてHiFiステレオ・カラーです。
※ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。

ナイトストライカー開発者インタビュー

コンセプトは爽快感 その人なりに楽しめるゲームを作ろう！

企画担当の快刀氏大いに語る

インタビュアー　T.J.

タイトーの大型筐体「ナイトストライカー」。未来感覚の白い筐体が目にまぶしい。君は挑戦したか!?
われわれはこの大作を開発したパパラ快刀さん（企画）を始めとして、サウンドのMARさん、ソフトの３Dマスターさんとの接触を試み、ついにインタビューに成功!!
誇らかに、担当はT.J.。

コンセプトは「爽快感」

T・J…いつ頃から開発にとりかかったのですか。

快刀…実は、私が入社する以前から企画が3本ほどあって、最初は宇宙もののドライブゲームだったんです。チェイスH・QがSFになったようなものだったんですが、様々な理由でボツ。試行錯誤した結果、現在のものになったんです。

　開発中に念頭においたのはスピードがメチャクチャ速くて、何の考えもなしに敵をやっつけられる、爽快感のあるゲームにしようということでした。

　どんな人でもプレイできる簡単なもので、かつテクニック的に奥行きがある。でも、そのテクニックが使えないとダメというんじゃなくて、普通にプレイしてクリアできて、さらに余裕のある人はその領域に踏み込める、という感じにしたかったんです。なかなか欲張ってるでしょう？　例えば、ホーミングミサイルのような――そういうフィーチャーをつけた時点で、このゲームはできたも同然みたいな気分になりました。

　ビジュアル的には、ソフトの人と話してやっていきました。



企画担当・パパラ快刀氏

3D…でも、ほとんど一方的に押しつけられたような気がしますけれど…。（笑）

快刀…あれ、そうですか？「ちょっと難しいけれど分かった、やるよ」という感じで押し進めていきましたけどね。（笑）

　あと、最終面では、何かしないと受けが悪いと常々感じていました。地獄めぐりみたいに、自機が変わるのは、私の得意技みたいなものですね。でも、最終面で自機の攻撃方法が変わるということは、ゲームを作る上でいろいろと勉強になりました。

T・J…快刀さんから無理な注文を押しつけられて、３Dさんはどうでしたか。

3D…見た目の派手さを追究しよう、という点はお互いに一致していましたから、やれることはなんでもいれてやろう、ということで、それなりにこちらでもがんばってみました。

T・J…音楽の方はどうだったんでしょう？

MAR…かなり時間がかかって苦労しました。

T・J…最初に快刀さんの方から依頼がきた時はどういう注文だ



ナイトストライカー開発３人組。



撃ちまくりの快感！
ナイトストライカー。

ったのですか？

ＭＡＲ…聞きやすいものを、ということで特に制約はなく、サウンド屋さんのイメージでやってくれ、ということで作ったので、そういう意味ではとても楽しく仕事ができました。

　ただ、自由にやることになった分、やる事が増えて量が多くなり、結局自滅してしまいました。(笑い)

Ｔ・Ｊ…何曲ぐらい作られましたか？

ＭＡＲ…発売されたバージョンでは20曲ぐらい入っていますが、最初は30曲近く作りました。

Ｔ・Ｊ…かなりの量の曲を作られたんですねぇ。

ＭＡＲ…曲のイメージとしては、近未来の夜、ということでとにかく「夜」を念頭に置いて作りました。

　期間的には作曲で1カ月、データを作るのに約1カ月で、合わせて2カ月ぐらいかかりました。



サウンドの静かなる男MAR氏

筐体は近未来感覚バリバリの自信作

Ｔ・Ｊ…では次に筐体についてお話を伺いたいのですが、特殊な筐体を使っていますよね。

快刀…この筐体の特徴はライトとシート調整なんですけれど、ライトの方は最初なかったんです。メカの担当の者が「こういうライトのシステムアイデアがあるんだよ」といって話をもちかけてくれたので、「それ、いただき!!」ということで、つけてみました。

　かなり臨場感を出していると思いますので、このアイデアは大成功でしたね。

　シート調整の方は、足が長い人でも短い人でも、やりやすいように、ということで自然とあぁなりました。ジョイナーでも小錦でもプレイできますよ。

Ｔ・Ｊ…なるほど。私が初めて見た時は可動筐体かな、と思ったんですけど、なぜ、そうしなかったんでしょうか？

快刀…可動させなくても臨場感の高い筐体を目指しました。大阪のショーやゲームセンターでご覧になった方はご存じでしょうが、バリバリのかっこいい筐体でしょ。自信をもっています。

Ｔ・Ｊ…一番、苦労した事はなんですか？

快刀…各担当の作業量が多かったことが一番の原因でしたが、コントロール系統にもだいぶ悩まされました。いろいろ試してみたのですがどれもうまくいかずに、結局、今のアナログレバーになりました。アタリの「スターウォーズ」に使われているコントロールパネルのアイデアもあったんですが。

ＭＡＲ…サウンドでは、スピーカーの位置が筐体の下の方にしかつけられなかったので、そこで悩みました。

Ｔ・Ｊ…コントロール系統はかなり気を使った訳ですね。

　それじゃあ、精神力を使い果たしちまったぜぇ！というぐらいに力を入れたのはどんな所でした？

快刀…企画で一番力を入れたのは「ネームエントリー」ですね。

　ちなみに、このゲームには最終面で一部、アイテムが自機に装着する以外、アイテムがありませんが、これは「バリバリ撃っている最中にアイテムはジャマだ。それにアイテムによって有利になったり不利になったりするのはゲーム性を落とす可能性があるのではないか」ということでカットしました。爽快感も失われてしまいますしね。

Ｔ・Ｊ…ずばり、「このゲームの売り」はなんでしょう？

快刀…ノンストップシューティング（画面が止まることがない）ということで、何度も言いましたが、爽快感が味わえることが一番の売りです。

開発スタッフ提供㊙攻略法だ!!

Ｔ・Ｊ…ではゲームの内容の質問に移りましょう。誘導弾がメチャ難しいような気がするんですけど、気のせいでしょうか？

快刀…ゲームを全体的に見て、以前よりも楽になったんですけど、あまり簡単にクリアされてしまってはプレイヤーの方としてもおもしろくないんじゃないか、ということで、誘導弾だけはちょっと厳しめにしちゃいました。

　でも、充分1コインクリアはできるようになってます。私もやりました。作った本人がクリアできないようではしょうがないですからね。

　ちなみに、自機がやられてしまっても弾は撃つことができるので、最後の悪あがきもしてみてください。あと、誘導弾はいくつかのよけ方のバリエーションがあるんです。木の葉落とし、とか…攻略本も作ろうかと思ったんですが、ゲーメストの方の攻略でマスターしてください。

Ｔ・Ｊ…いやあ、快刀さんのゲームのうまさに脱帽。まさしくマニアです。

　ところで、シーンの中で一見して変わっているなぁーというのが「寺院」のシーンなんですが、あれは何か意味があるんですか？

快刀…全く意味はございません。単なるお笑いでいれてみただけです。単に私が変なのが好きだからなんですよ。(笑)

　ところで、私、1面の安全地帯を見つけちゃったんです。一番最初の戦車ありますよね。あれが出す弾をよけて、ある位置にいると敵の弾が自機の上を素通りしていってしまうんですよ。



ソフトの3Dマスター氏

Ｔ・Ｊ…えっ!?　そ、それは一体どこなんですか!?

快刀…えへへ、今はまだ秘密にしておきましょう。一応、今ヒントは言ったつもりだけど、画面の右側ですよ。

Ｔ・Ｊ…う〜ん、気になるなぁ。

快刀…もう1つ、一定条件のもとで隠れボスも…。

３Ｄ…おっと、それは言っちゃいけないよっ！

Ｔ・Ｊ…満足度はどんなものでしょうか？

快刀…今回は気合をいれたので地獄めぐりより満足度が高くて85％ぐらいですね。100％と言ってしまったのでは、そのゲームもたかが知れてますからね。とにかく、生涯最高の作品です。

Ｔ・Ｊ…すごい!!　かなりの自信。

ＭＡＲ…70％ぐらいですか。

３Ｄ…数字でいうのは難しいですけれど、あえていうのなら7割がた、ってところですか。

Ｔ・Ｊ…なるほど、皆さん、気合バリバリって訳ですね。

　では、最後に全国のナイトストライカーファンにメッセージを一言お願いします。

快刀…末長く、かわいがってやってください。

ＭＡＲ…視覚的にインパクトが強いので、スピーカーの方にも耳を近づけてみてください。おすすめの曲は寺院と地下工場の曲です。

快刀…私は郊外の曲がおすすめですよ。

３Ｄ…今までに作ったもので一番、気に入っています。ぜひ、100円玉でかわいがってやってください。

Ｔ・Ｊ…今日はどうもありがとうございました。

ニューゲームのサウンドをいち早く、キミに贈る！新シリーズ続々登場!!

最近アーケードゲームのレコードを発売するレーベルが増えて、すごくGMファンには良い環境になってきているよね。それでも12センチのフルサイズCDアルバムの場合60分〜70分位の収録時間があるから、それを満たすにはそれなりのゲームのアイテム数が必要なわけで、その数がそろうまでは発売できない。ということは、最新のゲームのサウンドをいち早くというわけにはいかないよね。

ところが、これからはこの情況が一転するのであ〜る。なぜか？ それは各レコードメーカーがいっせいに1つのゲームのサウンドを収録したCD・カセットを発売するからなんですよ。それも安い値段で！

このCDシングル（大きさは普通の12センチCDと同じサイズ）は、キングレコード、ポニー・キャニオン、ビクターなどから発売され、それぞれキングがマキシシングル、ポニー・キャニオンがGSM1500シリーズ、ビクターがサウンド・エクスプレスというシリーズ名で今後展開してくる予定。

各シリーズとも基本コンセプトは、「ニューゲームのサウンドをいち早く、低価格でユーザーに提供する」ということで、1枚のCDには1つのゲームをとりあげ、収録時間はだいたい20分〜30分位のもの。

フルサイズCDアルバムだと、かならずしも自分の気に入ったGMばかりとは限らないので、自分の気に入ったGMをじっくり聞きたいという人には、これらのシリーズものはぴったりのCDになりそうだね。



※

CD：PCCB-00002 ¥1,500(税込)

原始島

©SNK

第1部 1.プレヒストリック・アイル(タイトル)〜コイン 2.ウィン・アウト！(スタート・デモ) 3.フライング・ザ・ディノザウルス(エリア1) 4.サウンド・オブ・ザ・ウェーブ(ボスエリア1) 第2部 5.ウィン・アウト！(スタート・デモ) 6.エア・トリップ(エリア2) 7.ヘビー・ウィンド(ボスエリア2) 第3部 8.ジ・エクスプローラー(エリア3) 9.アンノウン・ディノザウルス(ボスエリア3) 10.静寂の彼方(エリア4) 11.哀愁のアンモナイト(ボスエリア4) 第4部 12.ウィン・アウト！(スタート・デモ) 13.マッド・スペース(エリア5) 14.エスニック・マジシャン(ボスエリア5) 15.ミックスト・アップ(ファイナル・ボス) 第5部 16.スティル——遙かに——(エンディング) SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

個人的にはこういうシューティング・サウンドが好きである。理由はノリがいいし、ゲームストーリーに合っているし、聞いているとやりたくなってくるし。

SNKスタッフからのコメントに触れてみると、「エリアが始まってボスがでてくる時間を計り、その時間内に収めるのに時間がかかった」とか「思いおこせば恐竜くんと共に過した日々が懐かしい」とか。ただ曲を作るのではなく、ゲームの進行内容を把握し、曲を作る。これが理想のゲームサウンドの型なのでないでしょうか。



※

CD：PCCB-00001 ¥1500(税込)

ZERO WING

©東亜プラン

第1部 1.コイン〜オープン・ユア・アイズ(オープニング〜ステージ1BGM) 第2部 2.ニュー・デイ・フォー・ミー(ステージ2BGM) 3.バビロニアン・ナイト(ステージ3BGM) 4.ユー・ゲット(ステージ4BGM) 第3部 5.オールド・センス(ステージ5BGM) 6.ニュー・セイ(ステージ6BGM) 7.ゲーム・セット 8.ゴー・トゥ・ヒズ・レスト(ネーム・レジスター・テーマ) 9.ダラード(コンティニュー・テーマ) 第4部 10.セイム・ワン(ステージ7BGM) 11.ヒット・マン(ステージ8BGM) 第5部 12.エブリボディ・ノウズ(エンディング) SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

今回のゲームより新人が入り、東亜プランシューティングゲームサウンドに新風を吹き込んだ。

実際プレイをしていて気持ちよくできるのは、このサウンドだけだという人も多いのではないかな。制作者側もこの辺は自信を持って作っているみたい。

残念ながら本誌が出るころにこのゲームはまだ発売されていない。少し後になるので見つけたら、プレイするのに加えてサウンドの方も聴いてもらいたい。

昔の東亜プランものがCDになるのも夢ではないかな。



※

CD：PCCB-00004 ¥1,500(税込)

LEGEND OF HERO TONMA

©アイレム

第1部 1.TITLE BACK 2.WELCOME／スタート演出 3.CHOTTO OMACHI／1ステージ 4.FEAR／ボスステージ 5.BRAVE／パターンクリア演出 第2部 6.EMONGAKE(CRIFF)／2ステージ 7.KATSUDON OHMORI／3ステージ 8.DON'T REGRET／ゲームオーバー 9.LAUGHING GHOST／スコアリング 10.CONTINUE 第3部 11.WELCOME／スタート演出 12.INOCHIGAKE(CRIFF REPRISE)／4ステージ 13.UNDOHKUTSU／ステージ5 14.SHOBAI HANJO／6ステージ 15.KNOCK DOWN THE BIG SATAN, AT SHINKEISHITSU／ラストボスステージ 16.HAPPY END／全パターンクリア演出 SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

開発スタッフが全員女性であるという初めての試みのゲームであったこのゲーム。内容もコミカルで面白かったし、キャラクターのセンスもなかなか！

そんなゲームをもり上げているのがこの作品たち。

いかにもキャラクターゲームサウンドという感じで、ゲーマーをその気にさせてくれた。

また、SEも見逃せない。このCDには、そのSE達ももれなく収録されている。数にして60種余り。まさにGSM1500シリーズという感じ。



※

CD：PCCB-00003 ¥1,500(税込)

天聖龍（セイント・ドラゴン）

©ジャレコ

第1部 1.タイトル〜コイン 2.金属の惑星(エリア1) 3.大敵 第2部 4.暗い地底洞(エリア2) 5.銀碧の要塞内部(エリア3) 6.すばる(エリア4) 7.巨大人工惑星(エリア5) 8.コンティニュー 第3部 9.惑星内部(エリア6) 10.最終攻防戦 11.エンディング 12.ランキング SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

なんとも印象的なタイトル時のサウンド？だったのを覚えている人はどれくらいいるかな。VGMがあまり目立ってしまうせのもどうかなという中で、うまくまとまって出来上がっているのがこの作品だと思う。

決して明るい曲ではないが、ゲーム内容にはマッチしてるし、このゲームの雰囲気にピッタシ！

サウンドだけを聞いているとちょっとわかりにくいという点はなるけど、そこは君の想像力で補なってみよう。

※実際のジャケットとは異なります。



※

ナムコ サウンド エクスプレス Vol.1 ワルキューレの伝説

©ナムコ

I.本編 1.プロローグ 2.メイン・テーマ 3.ブラック・ドラゴン 4.ズール 5.地下のテーマ 6.城のテーマ 7.舞踏会 8.エレキマン王 9.暗闇のテーマ 10.マーベル・ランドのテーマ 11.オーロラのカーテン 12.カムーズ 13.エピローグI 14.エピローグII 15.メイン・テーマ(リプライズ) II.SE特集

CD:VDR-14001 ¥1,400(税込)
CT:VCH-12001 ¥1,200(税込)

1989年9月21日発売 ビクター音楽産業

ナムコのキャラクターゲームでは、久々に大ヒットした「ワルキューレの伝説」が9月21日に発売が決定しました。

ゲームプレイ中に聞ける音、サウンドについて全部収録！インデックスナンバーは45まで。SEだけでも30種ですからねえ、文句なし！

今までのものと比べてみると、ただ曲が流れてフェードアウトしていき、また曲が始まるのではなく、曲が終わる瞬間SEが入り曲が変わる、きっかけがあって曲が変わるので気持ちがいい。

発売はビクターより、もちろんステレオですよ！



SNATCHER

©コナミ

第1部 1.プロローグ 2.大惨事 魔王ルシファーの降臨 3.オープニング 4.EVIL RIPPLE 5.THEME OF SNATCHER Act 1. SNATCH. 6.遭遇 謎のバイオロイド 7.INNOCENT GIRL 8.THEME OF JAIME 9.DECADANCE BEAT 10.追跡 ジャンの残した手掛かり 11.THEME OF KATHARINE 12.THEME OF JUNKER Act 2. CURE. 13.罠 トライサイクルの暴走 14.脱出 ランダムよ永遠に 15.FADED MEMORIES 16.死闘 暴かれた真実 17.エピローグ 18.MASTER OF PUPPETS AMONG THE DISEASE 19.新たなる戦い

CD:276A-7713 ¥2,843(税込)
CT:230T-3713 ¥2,369(税込)

1989年9月21日発売 キングレコード／コナミレーベル・

待ちに待ったPC88版FM音源使用「SNATCHER」の登場です。なんとなくうれしい悲鳴が聞こえてきそう。

CDの中身に触れると、ソフトのストーリーに合わせてサウンドの他にもドラマ部分も設けてあり、外国人の声優を起用したり、効果音も使われ、更には主人公のギリアンや、ジェミー、ランダムなどのキャラクターが、ネオ・コオベ・シティを舞台にスナッチャーと闘いをくりひろげ、盛り上げています。

目をとじて聞いているとうそこは近未来の世界、映画を見ているようだ。

このCDはフルアルバム。



※

マルサの女

©イーティー ©カプコン

1.OPENING THEME 犯罪の影に脱税あり 2.税務署内BGM LOW TENTION〜HI POSITION 3.MAP MODE BGM 忙しすぎる週末 4.PASS WORDS DRUG ILLUSION 5.パチンコ屋BGM GON-CHAN MARCH 6.板倉亮子のテーマ MELLOW LANDSCAPE 7.査察部内BGM MISBELIEF LAND 8.ENDING THEME DON'T YOU SAY GOOD-BYE

CD:PCCB 00005 ¥1,500(税込)

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

アーケードゲームではないですが（ファミコン）するどい感性で注目を浴びた映画でしたから、カプコン側もソフトにする上で大変な苦労があったようです。

今回のものは、アレンジバージョン。カプコンでサウンドを制作するとなるとやはりアルフ・ライラ・ワ・ライラとなるわけですが、今回は映画というもとがあるのでどれだけもと・・・に近づけるか、どれだけもとから離れられるか、この辺をこのCDを聴いてもらい感じて欲しい。

水谷潤のゲームデザイナー入門 8



ゲームをつくりたい人に——これだけは知っておきたい基礎知識

ビデオゲームの製作をやってみたいという人に是非とも知っておいて欲しい「基礎知識」を簡単にまとめてみました。実践では、こうした"いわゆる常識"を知らずしてゲーム造りは出来ません。

スクリーン

シューティングゲームに於けるバック画面にあたるのが、この"スクリーン（SCREEN）と呼ばれているものです。

ゲーム画面の光の点をドットと呼びますが、縦8ドット×横8ドットのいわゆる「1キャラクター」を1単位として組み立てられたものが"スクリーン"であると単純に考えて下さい。（図2参）

実際は、バラバラの1キャラ単位のピースをジグゾーパズルの様にうまく組み合わせ、同じキャラクターを別のところでも一部使いまわしをして指定する事が多い様です。

何故、この様なめんどくさい事をするのかというと、データを保存しておくメモリー（ROMと呼ぶ）には限りがあり、なるべくロムを無駄使いしない様にする為なのです。（ボード1枚当たりのコストアップにつながってしまいますからね。）

ジグソーパズルの様だと言いましたが、昔は本当に手作業で大変だった様です。が、今では「エディター」（アニメーター、グラフィックツールなどと呼び方は色々ですが…）が出来ている為、編集やプログラマーへの指定も大変効率的になってきています。

さて、このスクリーンはボード（基板）の機能によっては、1枚にとどまらず、2枚・3枚と持っているものがあります。

これは、それぞれ上層・中層・下層のスクリーンといった様に多層構造を成し、それぞれが個別のスピードや方向でスクロール（巻き物状に画面ごとスルスルっと動く事）をさせる事も可能です。

たとえば、上層に近景、中層に中景、下層に遠景を描いて、上中下層の順に速いスピードで横スクロールさせれば、車窓から見た様なリアルな風景の動きが表現出来ます。（図3）

この他にも、こうした多層スクリーンは色々な使い方がされています。実際にゲームセンターのゲームをよく観察し、どの様な使われ方をしてるかチェックしてみて下さい。

このスクリーンの最大の特色は、なんといっても、多くのキャラクターをひとまとめにしたかたちで、一度にごっそり動かす事（スクロール）が出来る点にあるでしょう。が、ゲームによってはスクロールを必要としないものもあるので、そうしたゲームの基板には、あらかじめスクリーンのスクロール機能をとりはずしているものもあります。（ローコスト化の為。）

また、スクロールするしないにかかわらず、ゲーム中スクリーンの内容を一部（または全部）別のキャラクターにさし変えてやる事も可能です。こうしたテクニックを「スクリーンの書き変え」と呼んでいます。具体例を図4にあげておきましたので参照して下さい。（アルカノイドなどその好例かも知れませんね。）

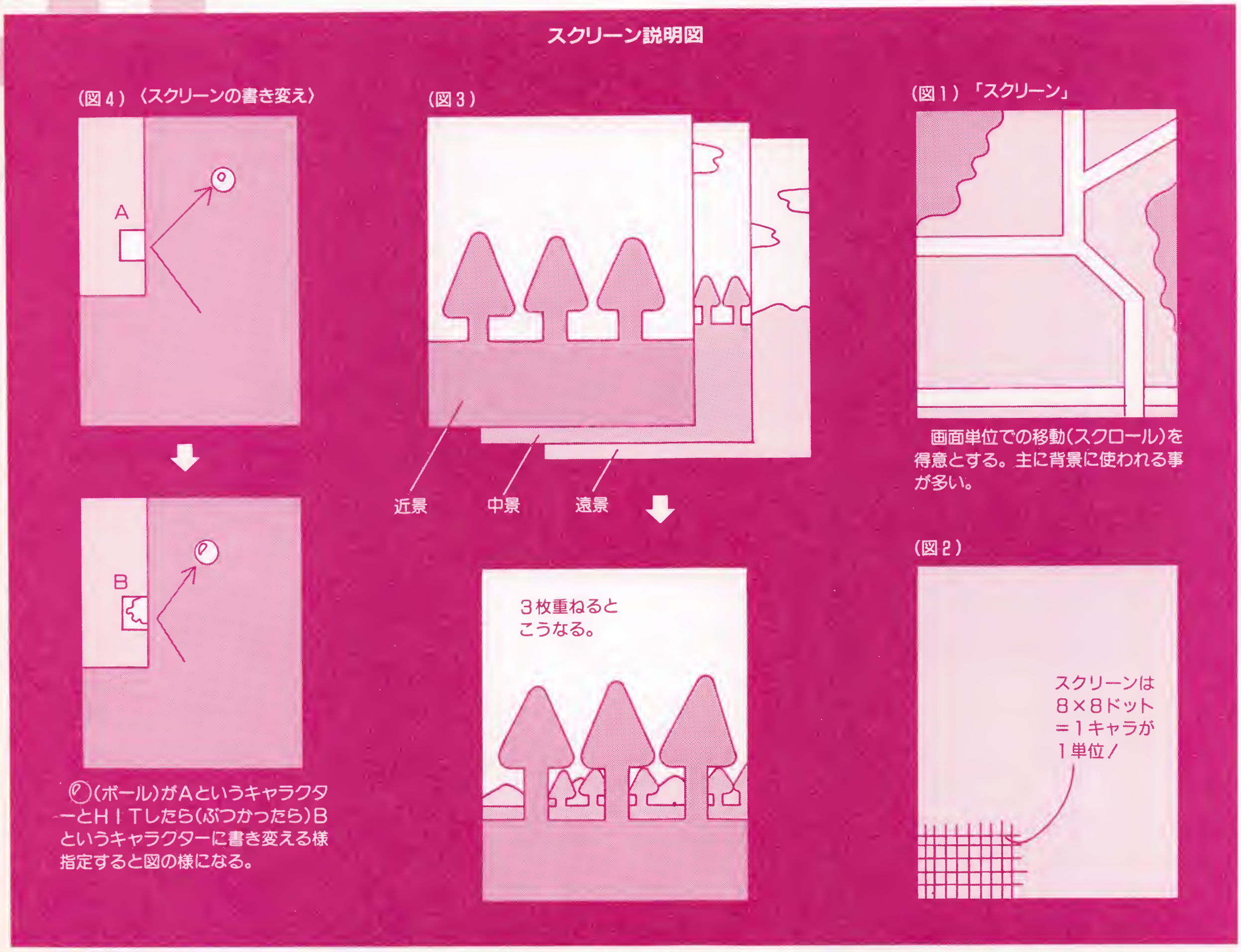
QIXやリブルラブル、パソコンのゲームに見られる、1DOT単位で構成されてるスクリーンは「グラフィック・スクリーン」と呼ばれ、前記の8×8ドットの「キャラクター・スクリーン」とはまったく別の構成をとっています。QIXやリブルラブルを見てもわかる通り、特にこの「グラフィック・スクリーン」は一定の領域を一定の色で塗りつぶしていったりする事を得意としています。8×8DOTを1単位とする「キャラクター・スクリーン」には、ちょっとまねの出来ない技です。

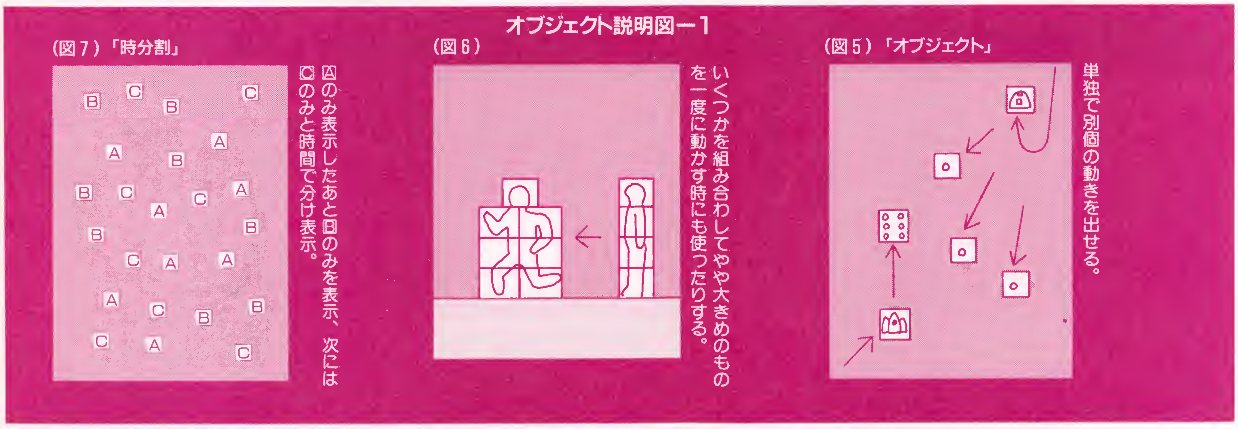
このスクリーンという表現は、メーカーによって異なり、「プレイフィールド」などと呼んでいるところもある様です。

オブジェクト

スクリーンはまとめて画面ごとごっそり移動する事が得意でしたね。が、（それを構成するキャラクターを）単独で別々の方向に動かすといった事は不可能です。

たとえばシューティングゲームを作るとしましょう。マイシップや弾、敵などのこまごまとした移動物が出るたびに何枚も大きなスクリーンを使うのは、あまり効率





的とはいえませんよね。そこで、この「オブジェクト」というものが必要となってきます。

「オブジェクト」は普通16×16dotサイズを単位として、自由に画面上を（単独で）動かす事の出来る便利なものです。

16×16dotと言いましたが、32×32dotサイズとか例外的なサイズで一気に動かせる様なボードもあります。

使われ方としては(図5)の様に1オブジェ単位で動かす場合と、(図6)の様に、まとめて一気にごっそり動かす方法があります。

図5の例だと、ゼビウスでいうところのソルバルウやジアラがこれにあたります。

図6などは、源平討魔伝のデカキャラなどがいい例でしょう。

さて、オブジェクトはたくさん一度に出せるといっても、普通その数には制限があります。

特に、横一列に一度に表示出来る数に制限があり、この数を越えた場合、このオブジェクトが「ちらつく」現象が起こります。

ファミコンなどでよく見かける"あの"現象です。

この横一列に置ける数制限を、「ライン制限」と呼びます。

また、最近では、横にいくつ並べても「ちらつかない」ボードも出てきています。

「ライン制限」を大幅に越える様な場合、「ちらつく」どころか、「まったく消えてしまう」様なこともおこります。シューティングゲームで敵弾がものすごく多い時などで突然この弾のOBJが見えなくなった場合を想像してみて下さい。ゲームとしては最低です。

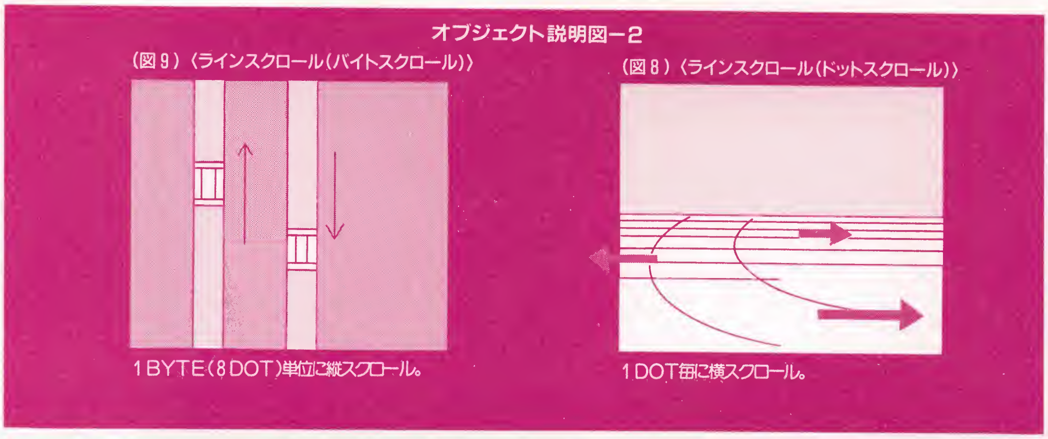
かといって、このシーンでは、どうしてもこの弾数が欲しい！としたら、どうしますか!?

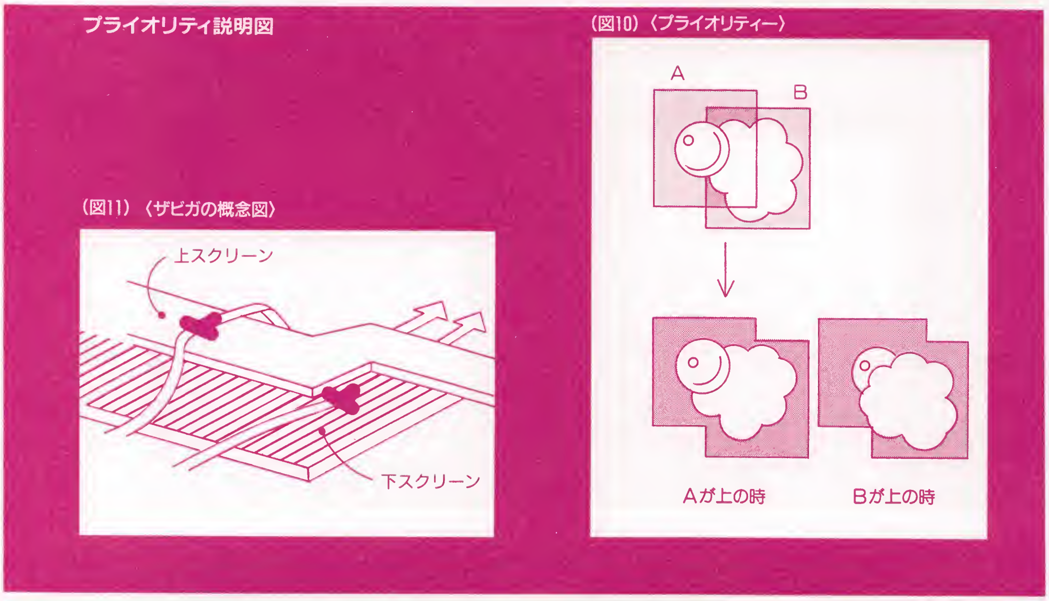
そこで出てくるのが「時分割」というテクニックです。

普通ならたくさんの弾を同時に表示するところを、そうせず、この瞬間はこれだけ、そして、次の瞬間は又、別のをといった様に、時間別に表示オブジェクト群を分けて表示してやるという技です。

その為、見かけはすばやく点滅し半透明の様に見えますが、以前の様に「まるで見えなくなったりする」最悪の事態はまぬがれる訳です。(図7参)

オブジェクトは、メーカーによっては単に「オブジェ」と呼ばれ





たり、「モーションオブジェクト」はたまた「セル」などといった呼び方もされています。

特殊なスクロール

スクリーンのスクロールの話をここでちょっとしたいと思います。

PCB（ゲームの基板）によってはスクロール機能を持たないものもあるという事は、前にも述べましたよね。この他にも横スクロールのみのボードや、縦スクロールのみのボードもありますが、「ラインスクロール」という特殊なスクロール機能を持ったものもあります。

これは、1枚のスクリーン内で、1dot単位とか、8dot単位とかの「ひとならびの列（ライン）」毎に別々にスライドさせる事が可能な特殊スクロールです。ポールポジションのわん曲するコースは、1dot単位のラインスクロールですし、エレベーターアクションなどのエレベーターは8dot（1byte）単位のラインスクロールと言えましょう。（図8・9参）

プライオリティー

プライオリティーとは、和訳すれば「優先度」という事になります。ゲーム開発においては、オブジェクトやスクリーンのうち「どれを上に表示し、どれを下に表示するか」といった順序付けを指します。

①オブジェクト同志のプライオリティー（図10参）

シューティングゲームで、敵弾のオブジェクトと爆発パターンのオブジェクトがあったとしましょう。普通、敵弾は常にはっきり見えた方がいい訳ですから、敵弾と爆発パターンなら、敵弾のプライオリティー（優先度）を高くします。つまり、この2種のオブジェクトが重なった時は、優先度の低い爆発パターンが敵弾の下に隠れた感じで表示される訳です。

この様な感じで、ゲーム性を考慮し、プライオリティーを全てのオブジェクトに対して割り当てていきます。（常識の範囲内でプログラマーがプライオリティーを決定し、これに対して細かくデザイナーが注文を付けていくやり方が一般的です。）

②スクリーン同志のプライオリティー

2枚以上スクリーンがある時、これに対しても上下関係が当然出て来ます。たとえば、下のスクリーンには「空から見た地上の絵」上のスクリーンには「雲の絵」を描くといった具合です。

各スクリーンの上下関係を一瞬にして切り変えたり出来るボードもあります。

③オブジェクトとスクリーン間でのプライオリティー

ザビガというゲームが昔ありましたが、このゲームでは、地上絵の描かれた下スクリーンの他に、地上から一定の距離をおいて宙に浮いている天井の様ないわば障害がありました。（これは上スクリーンに描かれています。）

プレイヤーは、上昇・下降の切り換えボタンにより、この障害の上・下どちらにも行けるといった変わったゲームでした。

ちょっと、図11を見て下さい。図を見てもわかる様に、同じマイシップのオブジェが、上スクリーンの上に出たり隠れたり出来なければ、こんな表現はちょっと難しいですよね。

そうです。このゲームでは、オブジェクトをどのスクリーンの間にはさむかを、いつでも自由に設定できるボードを使用しているのです。昇降ボタンの入力のたびに、オブジェクト・スクリーン間のプライオリティーをソフトで入れ変えてやってる事は容易に想像出来ますよね。

今月はここまで！

初めはこうした事をのせるつもりも無かったのですが、編集部や読者の方々からの強い要望もあり、掲載した次第です。これらを熟知してるからといって、いいゲームが作れるという訳ではありません。念の為！まァ、常識として熟読しておいて欲しいと思います。

それじゃア、また!!

短期集中連載

サウンドクリエーター **N氏は語る**

ボクのゲームサウンド㊙テク

その2…ファミコンを例にとって実際のVGMづくりを考えてみよう。



みなさんこんにちは！
夏バテしていませんか？
このコーナーも今月で2回め。
さて、今回は、VGMの作り方を中心に
Nさんにお話をうかがってみましょう。

音の要素って何だろう？

——Nさん、ゲーム音楽を作る際はコンピュータを使うわけでしょうが、具体的にどういった作業なんですか？

N氏　いきなり業務用というのは難しいから、ファミコンで説明することにしましょう。一番わかりやすいから。

——お手柔らかに。

N氏　コンピュータで音楽を作るには、いくつかの約束事があります。コンピュータに、曲をデーター変換して入れてやらなきゃならないってことは前回にも言ったと思うんですが、正確には、曲を構成している音、1つ1つに対する情報を指定していかなければなりません。

——情報というと、ドとかミとか以外にも？

N氏　そう。だから〝音〟についての認識が必要なんです。音の〝要素〟ですね。これについてちょっと説明します。

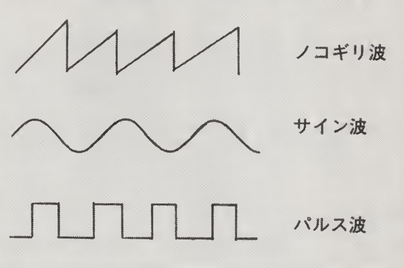
まず、音は、波形によって決まります。代表的な波形に図（ア）に示した3つの波形があります。これらは、音の波形をアナライザー等で分析すると、こんな風に目に見ることが出来るんだけど、こういう単純な波形っていうのはシンセサイザーや、ゲームの基板の中の電子音だと、こんな形なんだ。自然界の音は、こんな単純な形じゃあないよ。これらの波形で、音色が決まるんです。

次に、〝エンベロープ〟。これはね、音の成り立ちっていうか…音って、例えばアタックの強い音とか、立ち上がりの弱い音っていうのがあるでしょ。それを、このエンベロープっていうのであらわすんだ。通常、A・D・S・Rっていう頭文字であらわす。どんな楽器の音でもこれらの要素で分解出来るわけ。

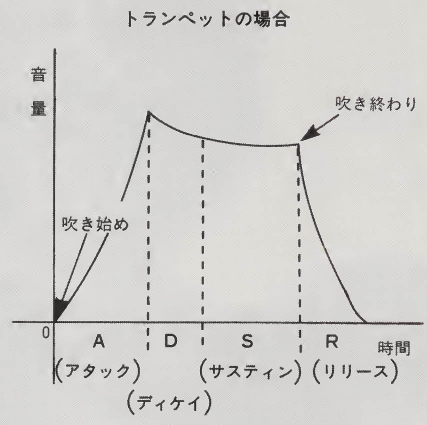
——具体的に言うと？　例えばトランペットとか、オルガンとか…。

N氏　トランペットで説明しよう。図（イ）を見て下さい。トランペットはプーと吹くと、徐々に立ち上がって、それがA（アタック）。一瞬強くなって、少し下がって、そのあと安定して長く伸びる。前半がD（ディケイ）で、安定し

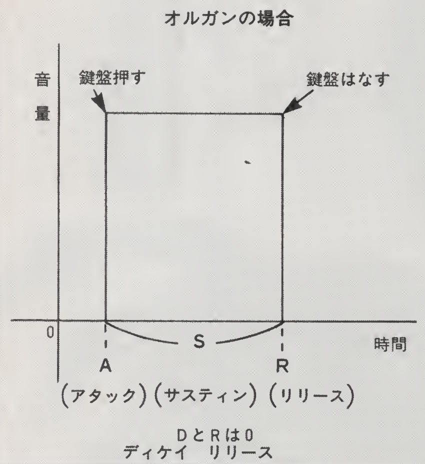
図（ア）　波形＝音色の種類（一例）



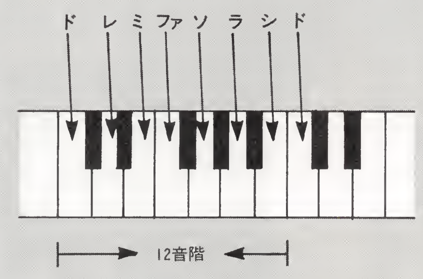
図（イー①）　エンベロープ



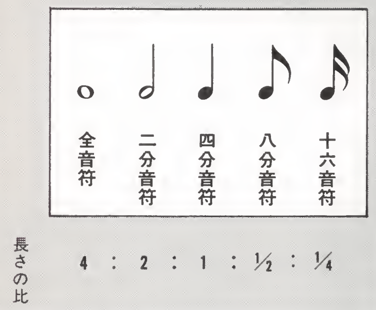
図（イー②）　エンベロープ



図（ウ）　音程・音階



図（エ）　音長



たところがS（サスティン）。吹くのをやめて、でも少し音が響いて残る。消えながらだけどね、そこがR（リリース）。

——うーん、何となくわかります。オルガンの場合は？

N氏　図（イー②）のようになりますね。オルガンは鍵盤を弾くと同時に音が出る。立ち上がりが縦の直線であらわされます。そしてディケイが無くて、サスティンがずっと一定。鍵盤を押している間のことです。そして、指を離すと同時に音が消えるから、リリースもゼロ、残響が無いってことです。

——あ、わかってきました。

N氏　そんなふうにね、自然界の音は、どれも、この範囲の中で分類されるんだよね。

——うーん、勉強になりますねえ。（笑）

N氏　3つめは、音程。図（ウ）にあるように、誰でも知ってるドレミファソラシドです。

——これは良くわかります。（笑）

N氏　あとひとつ、音長というのがあります。図（エ）のように4分音符や8分音符等であらわしますね、普通。

…というわけで、これら4つのものから音が成り立つ。これらの要素を全て使いこなしてやっと、コンピュータで音楽を作れるわけ。

機械にわかる言葉で指定しなくちゃね

——お話をうかがっているうちに…うーん、大変だなあーと…。こんな細かいことまで指定しなきゃならないんですか。

N氏　うん。例えばピアノだったら鍵盤を押せば音が出るけど、コンピュータの場合は黙ってても何もしてくれないから、こちら側でいろんな音楽の要素を指定してやって、初めて機械が音を出すわけ。

〃ド〃の音1つ出すにも、まず波形で、どの音色を使うか指定して、エンベロープは、どうするか、音の立ち上がりをどういう風にするかね。そして音程は、〃ド〃だったら〃ド〃を指定だよね。長さは4分音符にしたかったら、それを指定する。

——1音1音ですか？それはすごく細かい作業ですねえ。

N氏　その指定っていうのもね、機械にわかる言葉で指定してやらなきゃならない。ここがポイントです。

——あ、コンピュータに〃ド〃とか言ってもダメですもんね。

N氏　そう。それで機械ってのは、0か1かの2進法の世界になってるわけ。だから、その2進法のデータに置き換えて指定しなきゃならないんだけど、それだと非常にわかりづらいので、簡略化した記号で指定することが出来る。

——簡略化というと？

N氏　例えば図（ア）で3つの波形が各々00・01・11と、2進法で示したとして、これを簡略化して、00＝A、01＝B、11＝C、というように指定出来るのです。エンベロープや、音程、音長に関しても、それぞれ同様に、ある程度は簡略化出来ます。

——それにしても、先におっしゃったような定義は必要なわけですものね。

N氏　ええ。4つのね。だから例えば、1曲の中で、100音符使ってるとしたら、4百のデータを入れなきゃ、音楽を演奏してくれないことになります。

——うーん、でも、波形なんて、1曲の1フレーズの中でそんなに変わらないでしょ？

N氏　うん変わらない。だから、波形とエンベロープは、だいたい頭で指定するだけだね。でも、エンベロープは、わりと細かに変えることはあるね。だから、その変える位置で1つ1つ指定してやる。音程と音長に関しては、随時指定することになりますね。

4チャンネルで音の全てを表わすんだよ

——比較的わかりやすいはずのファミコンでも、こんなに難しいんだから、業務用はさぞかし…でしょうね。

N氏　そうだね。あと、ファミコンには4つのチャンネルしかないってことを、ここで言っておかなければね。

——4チャンネルですか？

N氏　うん、ハードがそう決まってるんだけど、4チャンネルっていうのは、音の数が4つのチャンネルにしか入れられないってこと。全部で4音しか出せないといい

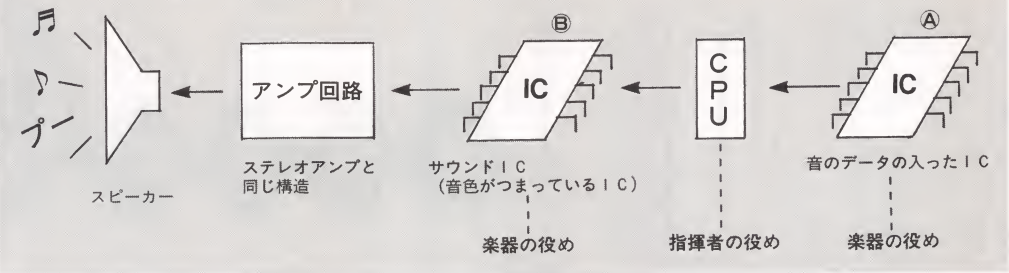


サウンドクリエーター

N氏は語る

「愛」ね！（笑）VGMへの愛ですよ。

図（オ）　ゲーム基板から音が出るしくみ



うことではないんだよ。1つの4チャンネルには単音でしか入れられない、つまり4和声ってことだね。

——それで音楽を構成するんですね。

N氏　うん。それで全てをあらわさなきゃならないから、結構難しいんだよね。それにその4チャンネルのうち、1チャンネルは〝ノイズ〟というものに使うんだ。

——〝ノイズ〟というと、効果音ですか？

N氏　効果音にも使うけれど、〝ノイズ〟っていうのは、例えば爆発音とか、風の音。波の音とかね、そういう類の音。メロディを構成するものじゃないね。そういう音の為に1チャンネルを使わなきゃならない。でも、その〝ノイズ〟にも、音長やエンベロープは指定する必要はあるんだよ。音色や音程も〝ノイズ〟には無きに等しいけど、全く無いわけじゃあない。厳密にはあるんだよね。音長とエンベロープは、〝ノイズ〟を決定する大きな要素だから定義が必要なんだ。

——1チャンネルをノイズにとられると、あと3チャンネルしかないんですね。

N氏　そう、結構、制限あるでしょ？

——うーん、こうやって伺ってみると、かなり重労働ですね。コンピュータで音楽作るのって…。

N氏　非常に根気がいる作業です。地道な作業でね。

——VGM、好きでなきゃ絶対出来ない!?

N氏　（笑）。〝好き〟は大事だけど、〝好き〟だけでも出来ないよ。（笑）

　実際にピアノやギターで演奏するのとは、全く次元の違う作業ですよ。コンピュータの音楽っていうのはね。

——やっぱり曲が作れるってこと、それから「愛」かな？（笑）ところで、そうやって音を…曲をデータに変換して、ゲームの基板からどんなしくみで出てるんですか？

N氏　それはハードの説明になるけど、諸々の指定をして初めてゲームの基板なり、ハードの中に入っている。音を出す為のICから音が出てくるわけです。それをアンプを通して、スピーカーから音が出る。略図は図（オ）を見て下さい。ⒶのIC、音のデータの入ったIC、それとCPU。これが、指揮者、或いはプレイヤーかな。

——というと、ⒷのICっていうのは〝楽器〟ってことですか？

N氏　そう、いいこと言うじゃないですか。（笑）音色がつまっている楽器の役目だね。そしてアンプ通ってスピーカーから音が出る。♪プーってね。こういうしくみ。

——やっぱりコンピュータのこと、よくわかってないと、ゲームサウンドクリエーターにはなれないみたいですね。

N氏　でもね、一番重要なのは曲を作れるってこと。当たり前のことだけど。VGMが好きなのはもちろんのことだけど、好きと作れるとは別の才能だからね。ゲーム好きなのと、ゲーム作る才能が別なのと同じでね。これ結構混同しがちなんだよね。

——楽器とか弾けなきゃダメですか？

N氏　ダメってことはない。鼻歌でも出来るからね。でも作った曲を表現出来る得意な楽器をもってた方が、そりゃ有利だよね。それと、曲を作る習慣は身につけた方がいい。ゲームの画面、ビジュアルイメージを音楽として置き換える。音楽で、どんなイメージを伝えたいか表わす。それがサウンドクリエーターの仕事だからね。

——尚且つ、コンピュータのこと知ってたら申し分ないですね。

N氏　うん、でも、そのへんはなんとかしようと思えばなんとかなるもんですよ。好きこそ物の…でね。〝好き〟だけじゃ出きなくても、それによる「努力」ですね、頑張りだよね。

——「努力」ね。

N氏　あと「愛」ね！（笑）VGMへの愛情ですよ。

——やっぱり「愛」が物言うんですね！（笑）

N氏　そう！（笑）

　今回はちょっと難しい話だったけれど、なるべくわかりやすいようにNさんは話して下さいました。

　わかりにくいからといって、しりごみしないで、少しずつでも私達の大好きなVGMの中身を探っていくと、なんか今までとまた違ったVGMの聴き方が出来るような気がしました。

　次回は最終回。VGMの将来のことなんかも伺ってみたいです。お楽しみに！

読者がつくるゲームデザイン

はねたまご

速報後編

野村流紋

後編一挙掲載だ。どれも力作だが、君だったらどれを選ぶ?ゲームにしたい?反響歓迎!!

前回に引き続いて、投稿作品の紹介だ。新たに2作品を加えて、残り13作品を紹介しよう。

優秀な作品は、ゲーメスト編集部でX68000へのゲーム化という可能性もあるこのコーナー、いよいよ目が離せない!!

それから先月も言ったが、これを読んだみんなにお願いが一つある。

ここに載ってるゲームアイデアを見て、君が次に発表してほしいと思ったゲーム名を、はがきに書いて編集部『はねたまご 次はこれが見たいぞ』係に送ってほしい。この意見は、選考に際してかなり重要視されるぞ。

もちろん、感想やコーナーへの意見も大歓迎。何でも言ってくれ。

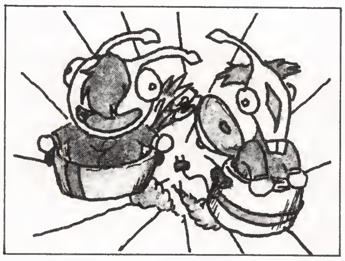
ゲーム名の後の記号の意味

㋜スポーツ　㊕特殊なもの
㋙コミカル　㋐アクション
㊅大型筐体　㋖キャラクター
㋣ドライブ　㋛シューティング
㋩パズル　Ⓡ RPG
㊗主人公の視界が画面のもの

宇宙麺記なべやきうどん

㋙㋖㋛
(埼玉県　藤原章君)

平和な惑星ナベヤキ星を宇宙海賊ソバーが襲い、食料原産地である3つの惑星を乗っ取った。宇宙旅行に出ていた兄弟、ギョロナベとキョロジャーは母星の危機を知り、ソバーと戦う決意をする。



横スクロールシューティング。8方向2ボタン(ノーマルショット・特殊攻撃)。始めにナベヤキ星、次に3つの惑星を救い、その後、宇宙海賊ソバーの撃滅に向かう。

―寸評―特に新しいシステムのアイデアはないが、キャラクターのセンスが抜群。良く整理されていて無理のない仕上がりだ。

大空のサムライ

㊕㊗㋛㊅
(宮城県　谷口幸君)

一九四〇年、日本は名機『零戦』を作り上げ、ドロ沼化した日中戦争に投入した。

操作は、操縦幹にスロットル、フットレバー2つ、火器切り換えスイッチと発射レバー。ミッドナイトランディングのような筐体に、モニターを5つ配置。

応募作品　一覧表

アルファ　ウェイブ	シ
いじめファイト	コキア
宇宙麺記なべやきうどん	コシキ
大空の侍	特視シ大
凱旋	視アR大
ギガフォース	シ
クローティア	コキア
Suddenly Attack	シ
ザ・フォートレス・オブ・デス	視ア大
シグマアーム	キシ
シーソー&シーソー	アパ
人虎伝	キアコ
ぞう（仮題）	シ
天魔王	ア
突撃ジャンボギョーザ	コシ
バトルラケッター	特アス
羽たまご	コキシ
パワーアーム	シ
ファイティングロード	ド視
フォーミュラーファイター'88	ド視
電脳戦隊クロスマン	コキアシ
RUMIKO'S	特
レア　チーズケーキ	キシコ

一寸評ードッグファイトのシミュレーションを零戦で、というコンセプト。かなり贅沢な筐体だ。

凱旋

視ア R 大

（宮崎県　前原雄司君）

一五六〇年、戦国の世。織田信長に仕える足軽の戦いが始まる。

4方向3ボタン。レバーは前進、後退、左右回転。Aボタンは攻撃、Bボタンは武器交換、Cボタンは首級取り。画面はラストサバイバーを考えて欲しい。

一寸評ー実際の細かいルールなどはなく、イメージのみの作品。キャラクターの行動に、かなりの自由度を与えているので、ストーリーへの誘導が肝心。

ギガフォース

シ

（長野県　富田直樹君）

ある日、某国科学研究所は、異常に知能の高い9人の少年を作りあげた。彼らは地球を支配せんと、三大洋上に巨大要塞を打ち立て、世界の粋を集めた地球連邦軍をほとんど全滅にまで追い込んだ。

君は、連邦軍の最後の砦となった空母上で極秘司令を受け、最新鋭戦闘機『アストロホーク』を駆って、単身海上要塞に向けて飛び立った。

縦スクロール。8方向2ボタン。Aボタンはショット・2同時発射。Bボタンはショット2の方向を回転させる。主に3つのエリアから成り、各エリアごとにエンディングがある。

一寸評ー究極タイガーを工夫して発展させた感じのシューティングゲームで、回転砲を使いこなすことが必要な展開と、意表をつく工夫のある地上パターンにみどころがある。

Suddenly Attack

シ

（大阪府　近藤直人君）

突然、平和だったスール星に異星人が来訪し、サラ姫をさらった。サラ姫の恋人アトラスは、最新式スペースファイターで、単身サラの救出に向かう。そしてその混乱に乗じて、サラ姫は自力で敵の最新式戦闘機を奪った。敵地から脱出し、星に戻った二人は、異星人を倒すため、強化した戦闘機を駆って再び出撃した。

縦スクロール。8方向2ボタン。Aボタンはショット。Bボタンはシールドアタック。脱出編と奇襲編の2部構成で、プレイ前に選ぶ。

一寸評ーどうせ2部構成にするならば、始めのアトラスの出撃も入れて、3部構成にしてしまえばどうだろう。全体的にはまだ練りが足らないが、幾つかのアイデアは使える。

ザ・フォートレス・オブ・デス

視ア大

（埼玉県　氏家雅紀君）

来月発表。お楽しみに。

シーソー&シーソー

アパ

（愛知県　佐藤敦君）

純然たるアクションパズル。横5列、縦4段に並んだシーソーを操り、ボールを高得点のレシーブに誘導せよ。

はねたまご

コンパネはアサルトと同じ。レバーで指示したシーソーをボタンで反転させる。

—寸評—どことなくロットロットをほうふつとさせるゲーム。しかし視覚的に分かりやすいので、より優秀と言えると思う。



人虎伝

㋖㋐

(東京都　PN　粗腐異素亭稽斗君)

山奥で会った不思議な老人に、虎に変身する魔法を授かったカァムは、変身を解く魔法を妻のスゥイに教え、自ら虎となり狩りに出掛けるが、狩りから村に帰ると、村は邪神バルバを崇める頭部のない人間たちによって全滅していた。

怒りに燃えたカァムは、彼らの後を追って、山に飛び込んでいった。

横スクロール。8方向2ボタン。Aボタンは攻撃、Bボタンはジャンプだが、自虎の状態と複合して、約30種の動作が可能。

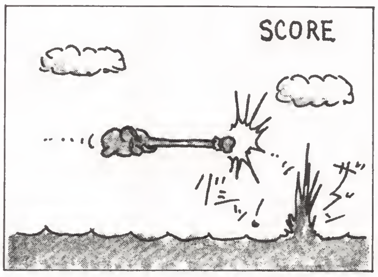
—寸評—ウリはとにかく自虎の動きの多彩さ。ただしこれだけ複雑になると、当然覚えられないので、「こう動いてほしい」と思った動きになるようにすれば、かなりいけるものになるだろう。

ぞう(仮題)

㋙㋛

(神奈川県　金子恒明)

横スクロール。8方向2ボタン。通常ぞうは鼻を上げ、Bボタンで前方に弾を撃つ。Aボタンで鼻を振り下ろし、下方へ弾を撃つ。Aボタンの連打でぞうは鼻を上下に振り、敵弾をはねかえせる。



—寸評—主人公のぞうの設定のみの作品。完成品の投稿が待たれる。

天魔王

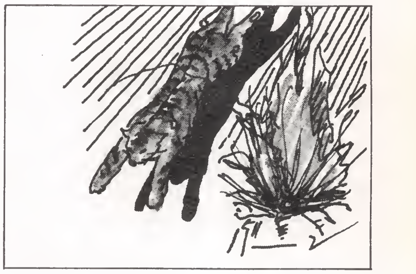
㋐

(大阪府　桐山慎吾)

安土桃山時代のある日、突如織田信長は気の狂ったように戦い始めた。剣聖と言われた父、雷覚を殺された鬼流院飛雲は、重傷を負った身でありながらも、家宝の刀『雷王』を取り、信長を倒すべく安土城に向かった。

ファイティングファンタジー風のキャラアクション。操作は8方向2ボタン(攻撃ジャンプ)。

—寸評—パワーアップにもう少し工夫が欲しい。敵キャラのバラエティがポイントでしょう。



パワーアーム

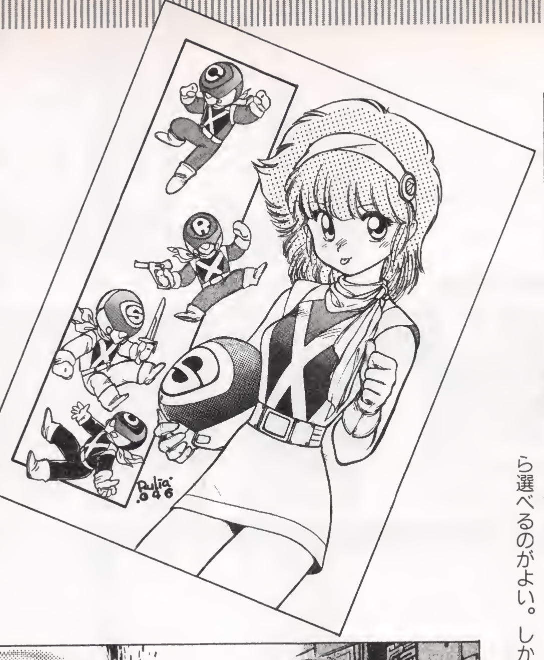
㋛

(北海道　PN XAQ山田君)

西暦2×××年、人類は広く他惑星に広がり、銀河連邦を結成していたが、宇宙海賊の驚異にさらされていた。対海賊兵器SWLを奪われた銀河連邦軍は、最新鋭機JEF-05通称パワーアームを緊急出動させた。

縦スクロール。8方向3ボタン。ボタンは前方ショット、特殊兵器、回転砲頭の回転。回転砲頭は機体の左右に付いていて、それぞれ180度回転する。3種類、さらに画面内の敵全てにダメージを与えるフラッシュボンバーと攻撃が多彩かつ強力。

—寸評—自機の攻撃が強力なので、敵も強力にならざるを得ないが、それがために、マニア向けの超難しいゲームになる危険性があるかも。





ファイティングロード

Ⓓ㊗
（大阪府　外川政人君）

ここマイアミでは、毎年ルール無用のカーレースが行われる。今年の参加者は20名。はたして何人がゴールできるのか……。

画面はいわゆるドライブもの。操作は普通だが、必殺技ボタンがあり、キャラクターごとに違う必殺技を使うことができる。

—寸評—他の車をクラッシュさせるドライブゲームというのも面白い。しかし必殺技が20種ないというのは甘いぞ。

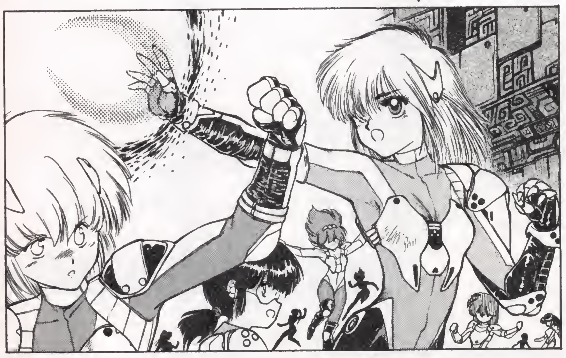
電脳戦隊クロスマン

ⓒⓚⓐⓢ
（愛知県　佐藤敦君）

二〇××年、悪魔の科学力を持った「デモン・エンダー」によって、世界は征服されようとしていた。しかし、その野望を阻まんと、敢然と立ち上がった者たちがいた。その名は『クロスマン』。はたして彼らは世界を救えるか！

8方向2ボタン。ボタンはショットとジャンプ。画面はローリングサンダータイプ。変身時間が切れると、人間の姿に戻り、パンチ、キック攻撃しかできなくなる。

—寸評—主人公を5人の中から選べるのがよい。しかし、一人だと感じないが、2人同時プレイだと、残りの3人がいないのがさみしいね。



レアチーズケーキ

ⓒⓚⓢ
（大阪府　外川政人君）

他惑星からの侵略に備えて結成された、超能力戦隊サイコファイターズ。その中の落ちこぼれ第4部隊、通称「レアチーズケーキ」は、なんと全員女の子。今回の彼女たちの任務は、レドガミール帝国の皇帝を倒すことだ。

横スクロール。8方向2ボタン。ボタンはアタックとジャンプ。レバー上で空中浮遊。

—寸評—まだまだ整合性の悪い部分もあるが、もう一練りしてから整えれば、充分おもしろいものになる。

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

ファミコンソフト高く買います!!

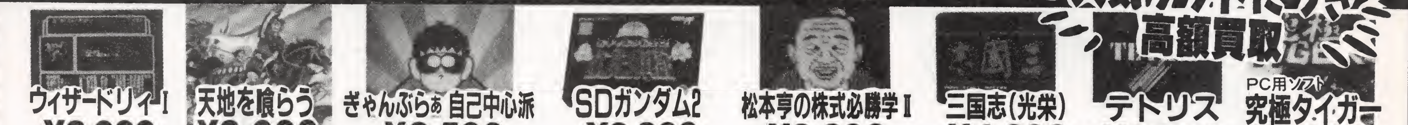
いらなくなったファミコン・セガ・PCエンジン用ソフト、本体等、高額買取します。

●この表にのっていないソフトも買取りできます。

●PCソフトの場合箱・説のどちらかがないとどのソフトでも買取価格は100円です。

買取価格表

人気ソフトにつき高額買取



ウィザードリィⅠ	¥3,000
天地を喰らう	¥3,000
ぎゃんぶらぁ自己中心派	¥3,500
SDガンダム2	¥3,300
松本亨の株式必勝学Ⅰ	¥2,200
三国志(光栄)	¥4,200
テトリス	¥2,700
PC用ソフト 究極タイガー	¥3,000

ファミコンソフト

ソフト	価格
ア行	
●アーバンチャンピオン	¥300
●アイスクライマー	¥900
●アウトランダース	¥1,500
●蒼き狼と白き牝鹿	¥3,500
●アフターバーナー	¥2,400
●アメリカンフットボール	¥2,400
●アルカノイドⅠ(コントローラ付)	¥1,800
●暗黒神話	¥1,000
●怒・怒II	¥1,400・1,800
●囲碁九路盤対局	¥2,600
●囲碁指南	¥2,400
●1943	¥2,200
●井出名人の実戦麻雀(コントローラ付)	¥3,300
●インドラの光	¥1,900
●ウィロー	¥1,300
●うる星やつら	¥1,200
●ウィザードリィ	¥3,000
●ウィザードリィII	¥1,000
●ウルティマ	¥1,200
●SDガンダム2	¥3,300
●エレベータアクション	¥1,000
●オセロ	¥2,500
●オバケのQ太郎	¥1,500
●オホーツクに消ゆ	¥600
カ行	
●快傑ヤンチャ丸	¥2,100
●かぐや姫伝説	¥1,500
●影の伝説	¥300
●株式道場	¥2,800
●仮面ライダー倶楽部	¥2,200
●究極ハリキリ平成元年度	¥2,400
●がんばれゴエモン	¥700
●がんばれゴエモンII	¥600
●がんばれペナントレース	¥400
●機動戦士Zガンダム	¥900
●キャプテン翼	¥1,000
●京都龍の寺殺人事件	¥900
●京都花の密室殺人事件	¥1,600
●キョンシーズ2	¥1,500
●霧のロンドン殺人事件	¥1,700
●ぎゃんぶらあ自己中心派	¥3,500
●キングオブキングス(外箱付)	¥2,800
●ギャラガ	¥2,000
●ギャラクシアン	¥1,300
●究極タイガー	¥2,100
●銀河英雄伝説	¥1,600
●クインティ	¥2,100
●孔雀王	¥1,200
●クレイジークライマー	¥1,400
●グラディウス(スティック付)	¥700
●グラディウスII	¥1,600
●ケルナグール	¥1,900
●月風魔伝	¥800
●ゴジラ	¥2,100
●コズミックウォーズ	¥2,000
●コナミックスポーツインソウル	¥600
●コナミのワイワイワールド	¥900
●五目並べ	¥2,000
●ゴルフ	¥900
●ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	¥1,700
●魂斗羅	¥1,600
●ゴーストバスターズ	¥400
サ行	
●サーカスチャーリー	¥1,200
●サイドポケット	¥1,900
●西遊記ワールド	¥1,700
●魁!男塾	¥1,900
●サッカーリーグウィナーズカップ	¥1,000
●里見八犬伝	¥600
●サラダの国のトマト姫	¥800
●真田十勇士	¥400
●砂漠の弧	¥1,800
●沙羅蔓蛇	¥1,600
●三国志(光栄)	¥4,200
●三国志(ナムコ)	¥2,400
●ザ・ブラックバスⅠ・II	¥1,800
●ザ・マネーゲーム	¥2,000
●ジーザス	¥200
●J・J	¥1,500
●シェラザード	¥1,000
●シティコネクション	¥900
●シャーロックホームズ	¥800
●新人類	¥900
●ジッピーレース	¥900
●じゃじゃ丸大冒険	¥1,200
●じゃじゃ丸忍法帳	¥700
●ジャンボ尾崎のホールインワン	¥1,900
●上海	¥2,000
●将軍	¥1,200
●スーパーピンボール	¥2,200
●スーパーブラックオニキス	¥1,600
●スーパーゼビウス	¥400
●スーパーチャイニーズⅡ	¥1,800
●スーパーピットフォール	¥800
●スーパーマリオブラザーズ	¥1,800
●スーパーマリオIII	¥3,100
●スカイキッド	¥800
●スケバン刑事III	¥1,500
●スパルタンX	¥200
●スペースインベーダー	¥2,100
●ゼビウス	¥700
●ソロモンの鍵	¥900
●ゾンビハンター	¥900
●赤龍王	¥1,300
タ行	
●大戦略	¥2,700
●タイトーグランプリ	¥2,000
●ダウンタウン熱血物語	¥1,900
●高橋名人の冒険島	¥1,200
●武田信玄	¥1,800
●闘いの挽歌	¥1,200
●タッチ	¥1,200
●谷川浩司の将棋Ⅱ・Ⅲ	¥2,500・2,700
●ダイナマイトボール	¥1,700
●ダブルドラゴン	¥2,200
●ダンジョン&マジック	¥2,100
●ツインビー	¥1,000
●つっぱり大相撲	¥1,800
●釣りキチ三平	¥1,800
●テトリス	¥2,700
●天地を喰らう	¥3,000
●10ヤードファイト	¥1,100
●ディープダンジョンIII	¥100
●ディグダグ	¥1,000
●ディグダグII	¥900
●鉄道王	¥2,200
●デビルマン	¥1,800
●トップガン	¥2,100
●所さんのまもるもせめるも	¥1,500
●独眼竜正宗	¥300
●ドナルドダック	¥1,500
●ドナルドランド	¥1,500
●ドラエモン	¥1,500
●ドラゴンクエスト	¥2,200
●ドラゴンクエストII	¥1,200
●ドラゴンクエストIII	¥1,500
●ドラゴンスクロール	¥300
●ドラゴンスピリット	¥500
●ドラゴンバスターII	¥300
●ドラゴンボール	¥500
●ドラゴンボールII	¥600
●ドンキーコングシリーズ	¥600
ナ行	
●ナイトライダー	¥1,900
●中島悟F1ヒーロー	¥2,400
●ナポレオン戦記	¥1,400
●ナムコクラシック	¥2,000
●南国指令スパイvsスパイ	¥900
●忍者くん	¥800
●忍者くん阿修羅の章	¥1,500
●忍者ハットリくん	¥400
●忍者龍剣伝	¥600
●熱血高校ドッヂボール部	¥2,600
●熱血硬派くにおくん	¥1,500
●信長の野望	¥2,600
ハ行	
●ハイウェイスター	¥1,700
●ハイドライドIII	¥300
●バーガータイム	¥1,200
●爆笑人生劇場	¥2,200
●Bugってハニー	¥1,500
●覇邪の封印	¥1,300
●早打ちスーパー囲碁	¥1,800
●パチコン	¥1,700
●パックマン	¥1,600
●パリダカールラリーSP	¥2,100
●半熟英雄	¥1,500
●パンチアウト	¥1,400
●百鬼夜行	¥1,800
●飛龍の拳Ⅰ	¥900
●ピンボール	¥900
●ファイティングゴルフ	¥1,800
●ファイナルファンタジー	¥1,900
●ファイナルファンタジーII	¥2,200
●ファミコンウォーズ	¥3,000
●ファミコン名人戦	¥2,600
●ファミリーサーキット	¥1,500
●ファミリーテニス	¥1,900
●ファミリーピンボール	¥1,800
●ファミリージョッキー	¥1,400
●ファミリーボクシング	¥600
●ファミリー麻雀Ⅰ	¥2,200
●ファミリースタジアム88	¥1,200
●ファンタジーゾーン	¥700
●ファンタジーゾーンII	¥1,400
●フリートコマンダー(船・マップ付)	¥2,400
●ブルートレイン殺人事件	¥200
●プロ野球殺人事件	¥400
●ベースボールスター	¥1,000
●ベストプレープロ野球Ⅰ・New	¥1,600・¥2,100
●ホームランナイター	¥400
●北斗の拳Ⅰ・II	¥900 ¥1,000
●本命－競馬しゅみれーしょん	¥1,300
●ホトトギス	¥2,000
●本将棋	¥1,800
マ行	
●麻雀	¥1,900
●魔界島	¥1,000
●マザー	¥3,500
●松本亨の株式必勝学	¥2,200
●松本亨の株式必勝学II	¥2,200
●ミッキーマウス	¥1,500
●水戸黄門Ⅰ・II	¥1,500
●メカ生体ゾイドⅠ	¥1,800
●メカ生体ゾイドII	¥1,500
●桃太郎伝説	¥2,000
●桃太郎電鉄	¥2,500
●森田の将棋	¥2,600
ヤラワ行	
●四人打ち麻雀	¥2,400
●ルパン三世	¥2,000
●霊幻道士	¥1,700
●ロックマン	¥2,400
●ロックマンII	¥2,700
●ローリングサンダー	¥600

セガソフト

ソフト	価格
●Rタイプ	¥1,900
●アウトラン	¥1,000
●アフターバーナー	¥200
●アレックスキットBMX	¥500
●イース	¥1,200
●孔雀王	¥1,700
●剣聖伝	¥200
●スーパーサンダーブレード	¥1,600
●スーパー大戦略	¥2,500
●スーパーリーグ	¥1,300
●スーパーレーシング	¥900
●スーパーワンダーボーイ	¥600
●スペースハリアー3D	¥100
●スペースハリアー2	¥1,600
●大魔界村	¥3,000
●ダブルドラゴン	¥2,100
●ファンタシースター	¥1,900
●ファンタシースターII	¥1,300
●北斗の拳(メガ用)	¥2,400
●麻雀戦国時代	¥1,200
●ロッキー	¥300
●ワールドカップサッカー	¥2,100

PCソフト

ソフト	価格
●RタイプⅠ・II	¥1,200・1,700
●アウトライブ	¥2,200
●ヴァリスⅡ	¥2,800
●エイリアンクラッシュ	¥1,800
●F1パイロット	¥2,100
●ガンヘッド	¥2,100
●ギャラガ'88	¥1,200
●究極タイガー	¥3,000
●コブラ	¥2,200
●サイドアーム	¥1,800
●死霊戦線	¥1,600
●凄ノ王伝説	¥400
●神武伝承	¥2,100
●パワーリーグ	¥1,200
●パワーリーグII	¥2,100
●忍者ウォリアーズ	¥2,000
●ファイナルラップツイン	¥2,400
●P47	¥2,100
●魔界八犬伝シャダ	¥900
●遊々人生	¥1,200
●ワールドコート	¥2,100
●ワンダーモモ	¥1,500

本体類

本体	価格
●ファミコン本体㊂㊁アコY	¥5,000
●ディスクシステム(箱)(説)(ア)(ラ)	¥2,500
●ツインファミコン(箱)(説)(ア)(ビ)	¥10,500
●PCエンジン(箱)(説)(ア)(コ)(ス)(Y)	¥10,000
●メガドライブ(箱)(説)(ア)(ビ)(ス)	¥9,500
●CDロム(インターフェイス付)付属品全ありのみ	¥21,000
●ゲームボーイ 付属品全ありのみ	¥7,000

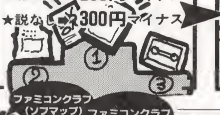
本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。尚 故障品は買取りできません。

(箱)外箱無—¥1,000引 (ラ)ラムアダプタ無—¥2,000引
(説)説明書無-¥500引 (ビ)ビデオケーブル無-¥500引
(ア)アダプタ無¥2,500引 (Y)Y端子無—¥500引
(コ)コンバータ無—¥2,500引
(ス)スティック(又はコントローラ無)—¥2,500引

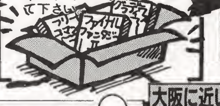
申し込み方法

●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。

★箱なし➡200円マイナス
★説なし➡300円マイナス



●ダンボールの箱などにソフト(こわれないように)と、右下の申し込み書を一緒に入れて、小包や宅急便で日本ファミコンクラブに送って下さい。



●日本ファミコンクラブで、金額を計算します。

¥1,500＋¥1,000＋¥2,300－¥400＝¥4,400

書留手数料

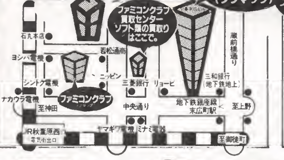


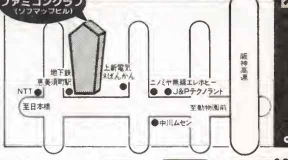
●現金書留でお金が届きます。



注意
1. 買取価格は、変動しますので電話で確認して下さい。
2. 日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは、必ず保管しておいて下さい。
3. お金は、ソフトを送ってから、10日ぐらいで届きます。
4. 未成年の方は、保護者の印がないと買い取りは、できません。
5. 店頭に来られる時は、身分証明書をご持参下さい。(未成年の方は、保護者の印と承諾書が必要です。)

東京に近い人は
東京 秋葉原店
秋葉原より徒歩4分





大阪に近い人は
大阪 日本橋店
恵美須町駅より徒歩1分

日本ファミコンクラブ

ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。

送り先
東京 〒101 東京都千代田区外神田1丁目8番6号渡辺ビル1F
大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号ソフマップビル

年中無休・受付時間東京／大阪店頭 平日 AM11:00～PM8:00 日・祭 AM10:00～PM7:00 電話AM11:00～PM6:00

東京 03(253)9596 大阪 06(647)0572

申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

ゲーメスト 10月号

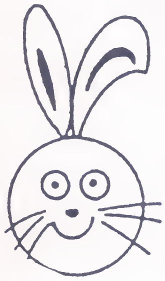
フリガナ		保護者名	
名前	才		印
住所 □□□-□□			
TEL ( )			

ソフト名	付属品	金額	ソフト名	付属品	金額
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	

開封者	受付日	小包 宅急( )	合計金額
	年 月 日	№	円

中古基板のことなら!

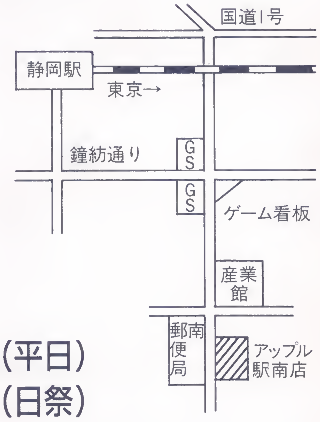
基板売買のトータル・アドバイザー



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……・¥3,000より
★通信販売を御利用下さい

あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続
するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。



※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。

静岡市豊田1−1−43 〒422
アップル
TEL0542−87−5267
FAX0542−87−5297

営業時間 AM11:00〜PM8:00(平日)
AM11:00〜PM7:00(日祭)
定休日 水曜日

ちょっとだけおしえますコーナー

■PCB

ナムコ

ゼビウス	¥5,000
ドラゴンバスター	¥10,000
マッピー	¥10,000
ディグダグ	¥5,000
スーパーパックマン	¥8,000
スカイキッド	¥13,000
ドルアーガの塔	¥12,000
ボスコニアン	¥6,000
源平討魔伝	¥38,000

セガ

フリーキック	¥5,000
ギガス	¥5,000
アッポー	¥7,000

タイトー

エキサイティングアワー	¥10,000
黄金の城	¥10,000
ウィズ	¥5,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
ダークミスト	¥10,000
フェアリーランドストーリー	¥8,000
リターンオブインベーダー	¥10,000

エレベーターアクション	¥4,000
ダライアス	¥75,000
ジャイロダイン	¥5,000
キック&ラン	¥12,000
ピンポンキング	¥4,000

コナミ

ハイパーオリンピック	¥5,000
スーパーバスケット	¥5,000
新入社員とおる君	¥5,000
Mr.五右衛門	¥6,000

アイレム

スペランカーII	¥5,000
ロードランナー4	¥8,000
快傑ヤンチャ丸	¥5,000
ジッピーレース	¥5,000

データイースト

スタジアムヒーロー	¥10,000
プレイウッド	¥10,000
VS 空手道	¥5,000
リバレーション	¥5,000
トライアウト	¥3,000
のぼらんか	¥4,000
ミステリアスストーンズ	¥3,000

SNK

アテナ	¥7,000
バドルマニア	¥5,000
タンク	¥15,000

日本物産

妖魔忍法帖	¥13,000
子連れ狼	¥10,000

アルファ電子

ハイボルテージ	¥5,000

ユニバーサル

Mr.Do VS ユニコーン	¥5,000

UPL

忍者君	¥5,000

テクモ

ボンジャック	¥6,000

■ROM

ナムコシステムI

妖怪道中記	¥5,000

ドラゴンスピリット	¥10,000
ブレイザー	¥8,000
クエスター	¥10,000
パックマニア	¥10,000
ベラボーマン	¥13,000
メルヘンメイズ	¥10,000
爆突機銃艇	¥7,000
ワールドコート	¥10,000
スプラッターハウス	¥15,000
フェイスオフ	¥10,000

ナムコシステムII

アサルト	¥15,000
未来忍者	¥15,000

アイレム

R−TYPE	¥8,000

セガシステム16

(A)ファンタジーゾーン	¥5,000
(A)アレックスキッド	¥5,000
(A)スーパーリーグ	¥10,000
(B)スーパーリーグ	¥10,000
(A)エースアタッカー	¥10,000
(B)エースアタッカー	¥10,000

その他在庫豊富。お電話下さい。

EVENT!!

ミッキー

トが行われる。なんとゲーメストオリジナルT
しかし、このイベントに参加するためには、ミ
る。君には2日間のチャンスを与えよう。

●24日は、入試100点の人の中から先着70名にTシャツプレゼント!!

三 択 ク イ ズ

問6　「ウィロー」 2面のマイキャラは?
①ウィロー　②マドマーディガン　③ソーシャ

問7　ミッキーは何区何町にある?
①千代田区神田神保町　②千代田区神保町　③千代田区小川町

問8　「天地を喰らう」 マイキャラは劉備、関羽、張飛と誰?
①趙雲　②呂布　③董卓

問9　「ドラゴンブリード」 ドラゴンに乗るときの操作は?
①レバーを上から下に入れる　②レバーを上に入れてジャンプボタンを押す
③レバーを下に入れてジャンプボタンを押す

問10　ゲームコーナーミッキーでは1ゲームいくらでできる?
①オール200円　②オール100円　③オール50円

問6	問7	問8	問9	問10

㊟このゲーメストを持ってきてね。

お名前

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずチェック、とりあえずプレーイ、だ。

〒101 東京都千代田区神田神保町1−16
☎03(293)4852

ミッキー大学
入学試験!!

ゲームコーナー

9月23・24日の2日間、ミッキーでは大イベン
シャツミッキーバージョンが150枚も当るのだ。
ッキー大学の入試を受けることを第1関門とす

●23日は、入試100点の人の中から、先着80名にTシャツプレゼント!!

ミ　ッ　キ　ー　大　学

問1　「ワルキューレの伝説」 初めにもらえる魔法は？
①サイクロンの魔法　②分身の魔法　③ビッグの魔法

問2　「スーパーモナコGP」 走っているのはどこのコース？
①モナコ　②鈴鹿　③シルバーストーン

問3　「テトリス」 落ちて来るブロックは全部で何種類？
①4種類　②6種類　③7種類

問4　ゲームコーナーミッキーにあるゲームを全部あわせると、およそ何台になる？
①30〜70台　②71〜100台　③101台以上

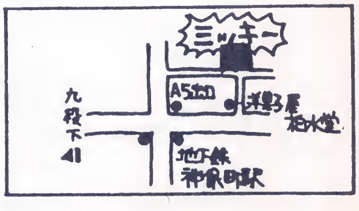
問5　「エリア88」 マイキャラはシン、グレッグと誰？
①キャロット　②ハイテック　③ミッキー

	問1	問2	問3	問4	問5
答					

●問題は1問10点、
全問正解で100てーん。
さあ、君は何点か？

ゲームコーナー
ミッキー





「詰めテトリスPLUS」パズル

参考　根井　明君(宮城県)　　協力　YOU・A　出題　APAPA

人生楽ありゃ苦もあるさってわけで、またもや「おべんきょー」の日々に戻らなくてはいけない今日この頃ですが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。

今月は、根井君の送ってくれたパズルを参考に、YOU・Aさんと作りました。

なにかと頭を悩ます事の多い人生、ここらでもう1つくらい増えたっていいよね?

つあ　・で

一じの　う

がでは　い

かに?　た

このぺ　ご

うすこ　る

えたこ　し

いそす　い

のくの　き

よっな　う

中抜き及び回転入れはなしです。
ブロックの回転はあります。

解き方

とにかく詰めテトリスを解いて(コピーを取って、切り抜くのが良いと思う)ほしい。

解けたら、何を答えれば良いのかが見えてくる。見えてこなければ、残念ながらやり直しだ。

答えが分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは9月末日必着。正解者の中から5名を選んで、発送が遅れている「豪華な粗品」を、今回参考にした根井君には、記念品を送ります。YOU・Aさんには別になんにもなし、と。

それから、どうやら定着しつつあるが、君の感じたパズルの難易度を5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。さてさて今回はどうかな?

8月号当選者発表

8月号難易度アンケート集計結果

ベリーハード	三・六%
ハード	九・一%
ノーマル	一九・〇%
イージー	三〇・五%
ベリーイージー	三三・〇%
無投票	一・一%
不正解	一・一%

というわけで、総合評価としては、イージー寄りのベリーイージーでしょう。

ワルキューレでは文字数が多すぎて、ちょっと簡単になりすぎたかな?　しかしそれでもハードって言う人もいるし……。

しかし、そんなことよりも、またもやバグがあった事の方が重大だ。調査の結果、左から2番目、上から2番目の「ゲ」が、実は本来『ケ』のはずで、写植段階のミスが私のチェックをすりぬけたものでした。ごめんなさーい!!

興味のある方は、デバグしてから、もう一度解いてみてください。

当選者

PN(XYZ-TURBO)(北海道)
今村　勇輔君　(神奈川県)
小沢　聖　君　(千葉県)
梶　由仁君　(茨城県)
真鍋　元　君　(福岡県)

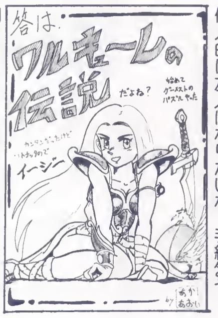
以上の5名です。おめでとー。

さて今月は、ワルキューレだけのことはあって、かなり気合の入った葉書が多い。そこで残念賞代表は10名だ。粗品はないけど、葉書を掲載します。

ちなみに、残念賞は葉書の出来で選ぶけど、当選者は違うからね。ただし、雑な葉書は嫌いだぞ。



PN聖姫(島根県)　君のセンスは好きだぞ。個人的に友人になりたいな。手紙乞う。



PNあか・あおい(東京都)　掲載理由は「絵が個性的だ」ということです。



PN夜魔皇(埼玉県)　なんと2頭身。これからも、パズルを解いてね。



PNびいん"ADL"(新潟県)　分身ワルキューレたちは、なんちゅー顔しとるんだ。



PN S&M(新潟県)　あの剣を振り回す腕力で首絞められたら叶わんわ。



PN UPP☆らんでいうーぱ~(北海道)　某ゲーセンのおっさんからの変なおせっかいって何ですか?



笠田木綿子さん(和歌山県)　関係ないけど、僕の従姉妹にも「ゆうこ」がいます。



PN Aps.(東京都)　「午後の国」は変わった雰囲気を持っていましたね。



PN場高広智君(宮城県)　誤植に関しては、謝るしかないです。ゴメン。



PN Rio.S(茨城県)　ほっそい線だなー。印刷にちゃんと出るか心配。

君が主役!!

DOHJINコーナー

担当 APAPA

遅蒔きながら、やっと開始にこぎつけた同人誌コーナー。みんなの応援、期待してるぞ。

同人誌紹介

てなわけで、紙面が少ないので、早速だが手元にある同人誌の紹介、いきます！

中トロ倶楽部



今回紹介する同人誌の中では唯一の漫画オンリーの個人誌。

パソコン、ファミコン、アーケードゲームを、2人の女の子を使っておちょくった、ゲームパロディ本で、作者はファミコンソフトだけでも250本を優に越すというだけあって、顔を出すゲームは多岐にわたる。

技巧に走らず、飾らない絵柄は好感が持てる。表紙はフルカラー、中身は100ページと、漫画同人誌としては読みごたえもある。送料コミで600円。残部稀少なので、早いもの勝ちかも。

(〒192-03 東京都八王子市大塚1693 第1あずま荘203 篠崎方 荒縄酔巻)

STIMULATOR VOL.2

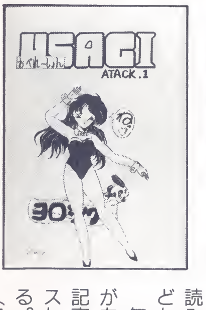


秋田のアーケードゲームサークルESFORCEの会誌で、メイン記事はウィローの攻略、その他数々のゲームの裏技やニューゲームの批評など。

コピーB5版16ページと、そう厚くはないものの、攻略から読み物まで、バランスよく出来ている。

(〒010-14 秋田県秋田市仁井田蕗見町7-18 新田方 ESF係)

オペレーションUSAGIアタック1



オペレーションUSAGI編集部発行の機関誌で、これが第1号。

内容は連載予定漫画の予告や、小説の連載、今年春のAOUショーのレポート（ゲーメストのブースの記事がないのが寂しい）などなどで、コピーB5版32ページ。京都オリンピアに行ける人は、執筆者募集中だそうですから行ってみましょう。

(〒604 京都市中京区新京極蛸薬師 京都オリンピア内 オペレーションUSAGI編集部)

STAGE 01





全国に会員を持つ、岡山の宴会ゲームサークルCANNOT発行のゲームファンジンで、現在編集部にあるのは5号から8号まで。

各号ともオフセット、A5版。内容は攻略7割、その他、読み物、漫画、会員の通信などなどで構成。

毎号かなりつっこんだ攻略があり、イラストやその他の記事ももりだくさん。ゲーメストの攻略を超えるものもある。

(〒700 岡山市津島新野1-10-8 西崎AP.14号 城宏和方 CANNOT本部)

アトロシャスクラブズ



1907年9月に発足したJGCU全国ゲームサークル連合発行で、主な記事はタイトー社員へのインタビュー。

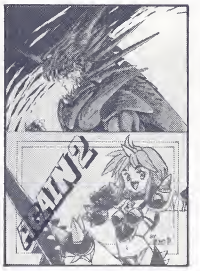
オフセット、B5版38ページ。けっこう鋭い質問もあり、手応えのある記事に仕上がっている。

この号の参加サークルは、MTF趣味友の会、REACTION、INTRUDER、Gaming、超発想集団、N・N・P、夢青怪（個人）。

VOL.4販売中、伝言版を見よう。

(〒047 小樽市潮見台2-15-6 新目方 JGUCアトロ編集部)

AGAIN 2

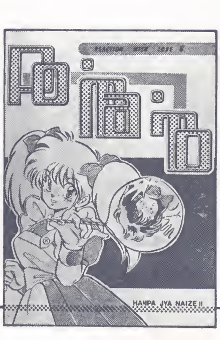


前述のアトロシャスクラブズと同じく、JGCU全国ゲームサークルの連合発行で、MTF趣味の友の会、REACTION、N・N・P、ナムコプレスクラブ、MSSの5サークルが、それぞれ数ページづつ受け持っている。

オフセット、A5版42ページ。各サークルとも、個性ある紙面作りをしていて、サークルの連合の力が伝わってくる。

(〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号 JGCU全国ゲームサークル連合関東第1本部 AGAIN2係)

PO・MA・TO/ACT1



前述のJGCU全国ゲームサークル連合に加盟しているREACTION発行。

メイン記事はナムコ本社への突撃取材を含む、ナムコ大特集。

表紙は日比野魔俐阿さんの描き下ろしで、オフセット、A5版55ページ。

ナムコゲームを網羅した記事は充実していて、著者の努力が感じられる。送料込み500円で通販しているので、みんな買おう。

郵便振替（宇都宮7-6664 REACTION）か無記名小為替でどうぞ。

(〒305 茨城県つくば市筑波学園郵便局私書箱48号 REACTION)

ROLLING UP II

先月号の御商談コーナーに葉書が載っていた、宮崎製作所発行のサイバリオン・ダラアス本。



オフセット、A5版116ページ。
サイバリオンのエンディング特集や攻略など、サイバリオンファンには見逃せない1冊。
通販可。値段は送料込みで900円、無記名小為替で。(〒949-31 新潟県中頸城郡大潟町潟町546-8 塩原利康)

RADICAL SIGN FREAKS





古葉企画発行の本を2冊まとめて紹介しよう。
ラディカルサインはA5版84ページ。ゲーセン版麻雀本なる、マンガ及びイラスト本。
フリークスはA5版36ページ。○○女を合言葉に、様々なゲームキャラを、メカを含めてみんな女性化したイラスト本。
どちらもゲーメストの常連投稿者の作品がもりだくさん。それどころかライターの数人が……まあ、それは置いといて。
とにかく実力派がこだわりをみせる2冊です。
(〒343-01 埼玉県北葛飾郡松伏町松伏391-8-3 山本方「RDIII」「フリークス」係)

満漢全席



家庭用ゲーム機の見地からのマシン論には一見の価値あり。A5版32ページ。
発行はサークル「蝶」。会員募集のメッセージが届いています。
「メガドライブファン及びシャープファンの、ゲーム&コンピュータ中心のよろずサークルです。『みんなで作って、みんなで楽しむ』を基本に、パソコン、アーケード、アニメ、コミック、小説、etcと、とにかくいろんな事をやっていきます。面白そうだな、と思った方は、参考として会誌を1冊送りますので、送料175円分の切手を同封の上、連絡下さい」
(〒554 大阪市此花区伝法2-4-27 安里勲方「サークル蝶」)

CONGRATULATIONS VOL.7N



CS編集部発行。A5版26ページ。
執筆者のフリートーク中心の本。フリートークと言っても「業務用基板購入について」など、テーマを決めた、なかなかに充実した内容が盛り込まれている。
《CS編集部より》
我々CS編集部では、CONGRATULATION'Sという同人誌を毎月発行しています。内容はアミューズメントマシンが中心で、マニア的な読み物とフリートークなど。
興味を持たれた方は、62円切手を同封の上、資料請求してください。
(〒251 神奈川県藤沢市柄沢667 田中方「CS編集部」)

にんじんあたっく



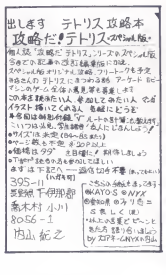




オフセット、B5版32ページ。
編集部には15号から22号まで届いています。
ニューゲーム紹介やイラスト講座、その他もりだくさんなコーナーの凝縮されたキャロットニュース。月刊ペースで着々と出ているのが凄い。2号は今年の5月に発行だったそうですが、今はどうなってるのかな?
(〒010 秋田県秋田市中通り1-4-5 吉沢ビルB1 ㈱ナムコ にんじんあたっく編集部)

伝言板

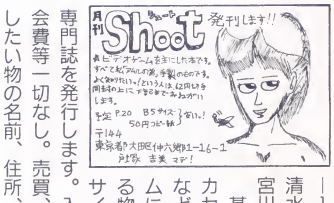
メンバー募集や同人誌の販売広告など、読者から読者へのメッセージをどうぞ。
急募! 我がサークル『Solomon』では、イラスト及び文章を募集します。ゲームあり、音楽あり、なんでもありの本『Solomon Press』に参加してみないか!!
(〒652 神戸市兵庫区荒田町3丁目64-3 桜井方Solomon宛)
ゲームオリジナルサークル『どりーむあいらんど』。読み物やフリートークなどが中心のサークルです。執筆者&会員募集してます。「はいってもいい」っていうステキな方は、62円同封で連絡を。
(〒452 西春日井郡清洲町大字朝日字やよい78 平山方『あいらんど』宛)
私達のサークル「QUEST」に入りませんか? ほとんどファミコン中心のサークルですが、PCエンジン、アーケード、MSX、セガ、その他ゲームが好きな方でしたら、どなたでもどうぞ。D&Dもやってます。会費は月300円、まずは62円切手同封で連絡を。
(〒400 山梨県甲府市千塚5-114 清水方 宮川光子)











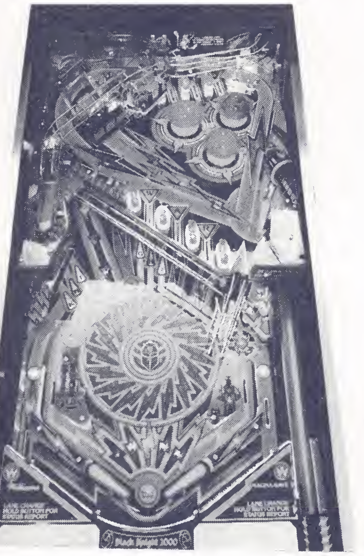
基板、カセットなどゲームに関する物のリサイクル専門誌を発行します。入会金、会費等一切なし。売買、交換したい物の名前、住所、氏名、年令、電話番号を書いて62円切手同封の上、送ってください。会誌に載せますので、各自責任を持って、やりとりしてください。
(〒453 名古屋市中村区大秋町4-68 寺尾雅城)
アトロシャスクラブズ VOL. 4(フルカラー表紙)販売します。値段は送料込みで800円。郵便為替「東京3-155507趣味友の会」か無記名小為替で。
(〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号 JGCU アトロ4係)
私が趣味で発行しているゲーム批評誌「ゲームシンドローム」。ゲーム批評が主な内容です。購買希望者は62円切手同封で。
(〒114 東京都北区豊島5-5-9-805 小林左千夫)

最後に

さて、始めての同人誌コーナーはどうだったかな。
このコーナーは、読者のみんなから送られてきた本の紹介(みんな、たくさん送ってきてね)と、伝言板の2つからなっています。
伝言板には、同人誌の広告、サークルの勧誘、などを送って下さい。文通希望やその他の物の売買、交換は、いままで通り、ご商談コーナーに送ってね。
伝言板の締切りは、9月末日必着(早い方が良いぞ)。載らなかったものは、没ったものと考えて下さい(伝言板のみ)。
コーナーへの意見や希望、質問などのお手紙も待ってます。お便りよろしく!! それじゃ、また来月。

ピンボールコーナー

ブラックナイト2000


フィールドが上下にわかれているのも前からのひきつぎ。


昔より超ハデになった本体。でも昔の方がシブくて良かった様な気もしますね。

うーむ、いつの間にやら3年目に突入しているではないか。うっ、でも2年前からほとんど変わってないな…。

またまたリバイバル登場

さていつの間にやら3年目、とは言うものの今年はカラーが2回もあったし特別企画はやっぱりなしなのだった。

それでは、いつもの通り今月のニューマシンと行きましょう。今回はウィリアムズのブラックナイト2000です。先月のプレイボーイと同じに、このマシンも10年ほど前のリバイバルで、前の名はただのブラックナイトでした。

上下に分れたフィールド構造や2、3個によるマルチボールなどが当時としては斬新なマシンで、これは2000となった今でも受け継がれています。

2000と新しくなったブラックナイト、昔のマシンを知っている人ならその思い出にひたりつつ、新しくなったフィーチャーの数々を楽しむのもよし、最近のピンボールファンならこのマシンから昔のマシンに思いをはせるのもまたよし。ピンボールファンなら1度は名前を聞いた事があるであろうブラックナイト、このマシンでその名の意味を知ってもらえればうれしいですね。

それではフィーチャーを見て行くとしましょうか。

ふえるふえる新フィーチャー

フィールド図を見ながらフィーチャー説明をして行きますので、そちらも見て下さい。

①マルチボール（3ボール）

上のフィールド、左上にあるDRAWBRIDGEのターゲット。これを完成させるとこのターゲットが下がり、奥のランプレーンにボールを上げれる様になり、ここに3ボール入れれば3ボールマルチボールとなる。ターゲットは、1個ボールを入れると再び上がって来るので3回くり返さなければならない。

3ボールマルチ中は、ターゲットのレーンのジャックポットライトが点灯していて、ここにボールを上げればジャックポット獲得で、最高400万点の高得点が得られる。

②マルチボール（2ボール）

下のフィールド、中央奥に2つの入口が奥でつながっているU-TURNレーン。このレーンにライトが点灯している方から通すと、下のフィールドの右端のレーンにライトが点灯する。

点灯中その奥のロックポイントにボールを入れると2シューターにもう1つボールが出るので、打ち出せば2ボールマルチ開始となる。

2ボールマルチの中のフィーチャーとして、上のフィールド下部にあるWARレーンがある。2ボール中にこのレーンを完成させれば、その時点で100万点を獲得することができる。

③HURRY UPボーナス

前記の2ボールマルチ時以外に、WARのレーンを完成させると、下のフィールド左上のスカイウェイレーンで、HURRY UPのライトが点灯する。この時スカイウェイレーンにボールを上げると、ディスプレイ上でカウントダウンされているHURRY UPボーナス点が得られる。

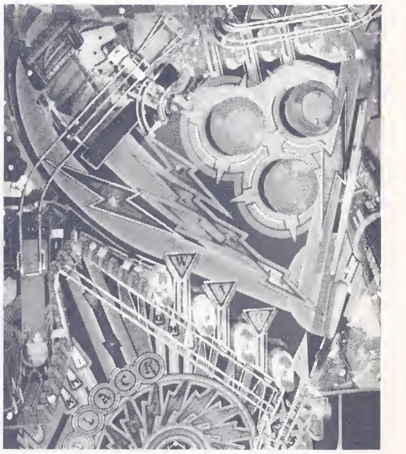
この点数の上限点はボーナス獲得ごとに上がっていき、1回目20万、2回目50万、3回目75万、4回目100万、そして5回目以後150万点となっている。

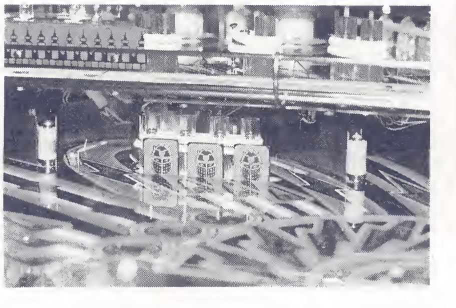
④KNIGHTターゲット

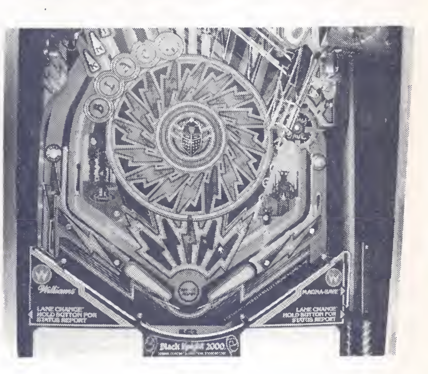
下のフィールド左側面と中央正面にあるKNIGHTのドロップターゲット、このドロップ6個を落として完成させると、左アウトレーンにあるキックバックの復活と、左アウトレーンにあるマグナセーブ（右フリッパーボタン横のボタンを押すことにより、磁力でボールを引き分ける。黄色のランプ点灯中は使用可）を復活させ、ターゲットの下に表示されたBLACKのライトを1つ点灯させる。

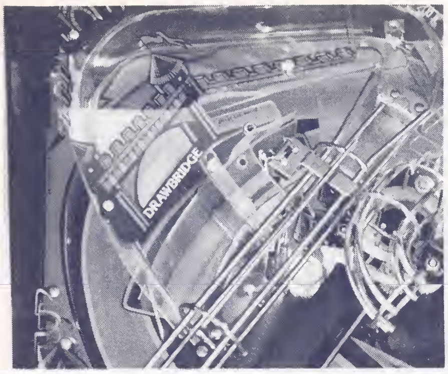
ドロップターゲットは3個1組の時間制で、KNIかGHIを完成させるまでリセットされない。

⑤スカイウェイボーナス


上のフィールド。ボールのロックは難しくなった。

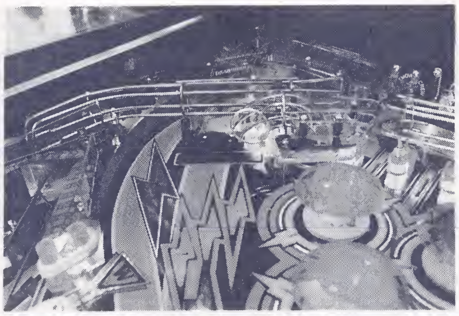

このドロップターゲットの左右がU-TURNレーン入口。


下のフィールド。右にマグナセーブ、左にキックバックのアウトレーン。

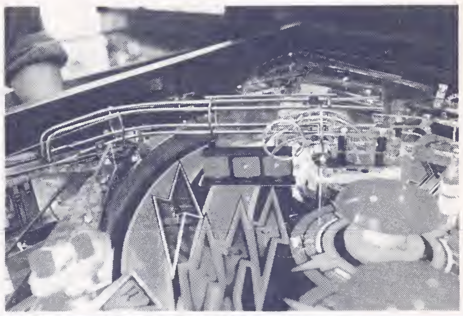


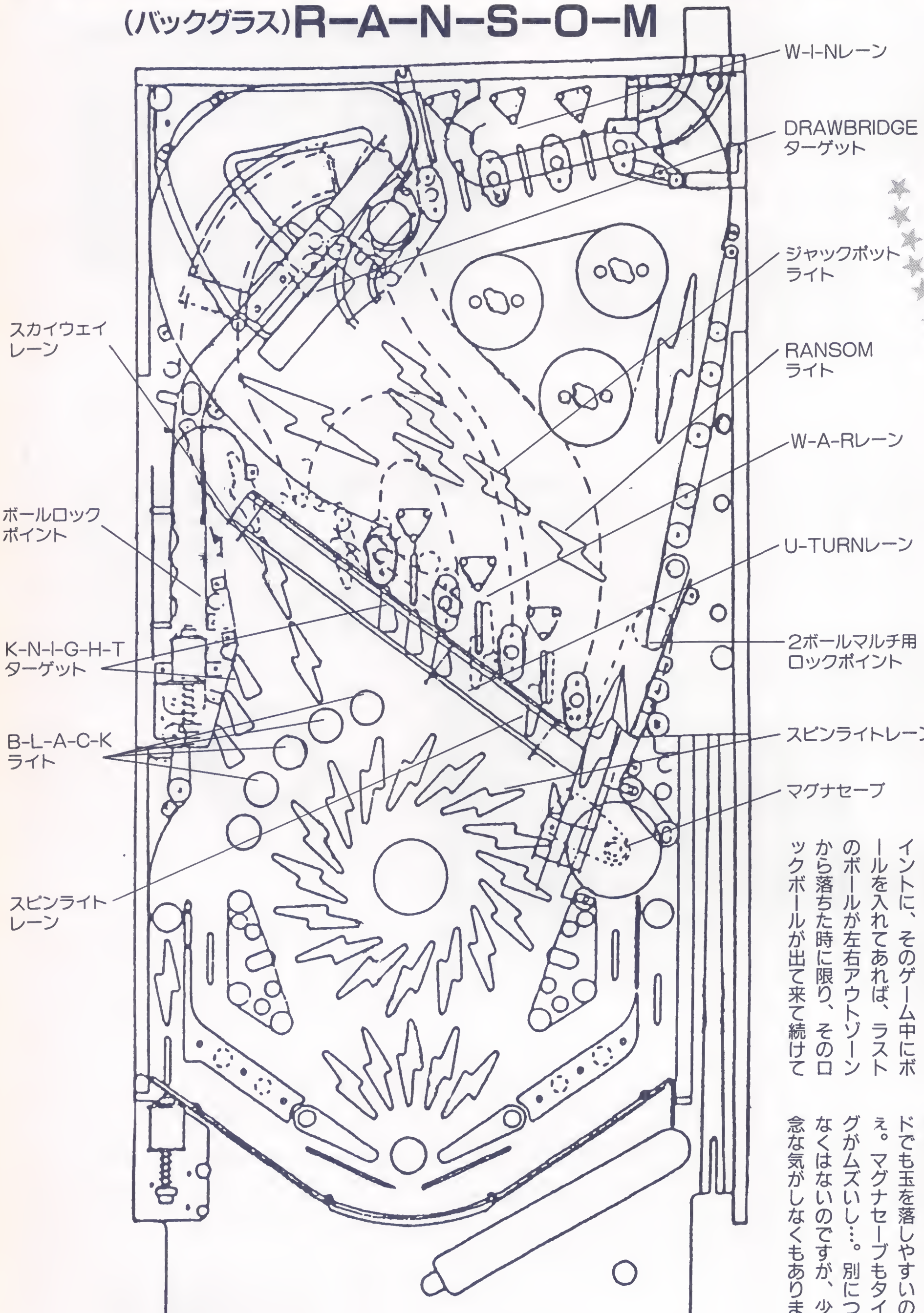
ドロウブリッジランプレーン。3つ入ればマルチです。

この様にランプレーンの入口が開きます。



上のフィールド、ドロウブリッジターゲット。3つに当てると…





ブラックナイト2000
フィールド図

4の所のBLACKのライトを完成させると、スカイウエイレーンのSKYWAYのライトが一定時間点灯する。点灯中にランプレーンに上げれば100万点が得られる。

⑥ランプループショット

スカイウエイランプからボールを上のフィールドへ上げ、そのまま上のフィールドの外周を一周させる（上の右フリッパーでタイミングよく打つ）ループショットを成功させると10万点。また、ループショットを連続させるとエキストラボールのライトがスカイウエイレーンに点灯するので、時間内に通せば獲得。ループの回数は、最初が2回、以後エキストラボールをとる毎に1回づつふえる。ループショットを数多く続けると回数でハイスコアの様にネーム入れも出来る。なおループショット3回でボーナスホールドとなるが、この回数は変らない。倍率もホールドされるので取っておくべし。

⑦RANSOM

上のフィールドのW-I-Nレーン、このレーン完成でボーナス倍率が上がり（最高5倍）DRAWBRIDGEのRANSOMのライトを点灯させる。この時ランプレーンにボールを上げるとバックグラス下のRANSOMのライトを1つ点灯させられる。

これをくり返し、RANSOMのライトを完成させると、フィールド上のライト全部が点灯し、2ボール時と同じくWARの完成で100万、スカイウエイレーンの100万とエキストラボール、さらに上フィールドのDRAWBRIDGEが下がり、ジャックポットが取れるというとんでもないフィーチャーが得られる。

なお、これは20秒間の時間制なのだが、この時間内ならボールが落ちてもすぐに次のボールが出るというオマケまである。ブラックナイト2000の最大フィーチャーと言って良いだろう。

⑧スピンライト

左のリターンレーンを通してスピンライトレーンのライトを点灯させ、奥の上のフィールドへ上げる穴に入れるとフィールド中央のスピンライトが回転し、ランダムに得点やエキストラボール、スペシャル、RONSOM点灯、キックバック、マグナセーブの復活などが得られる。

⑨ラストチャンス

3ボールマルチのロックポイントに、そのゲーム中にボールを入れてあれば、ラストのボールが左右アウトゾーンから落ちた時に限り、そのロックボールが出て来て続けてプレイができる。

出来は良いのにささいな事で…

とまあ昔のブラックナイトにくらべると、これでもか、とばかりにフィーチャーが増えています。

それはそれで良いのですが少々気になる点があるので、一言。

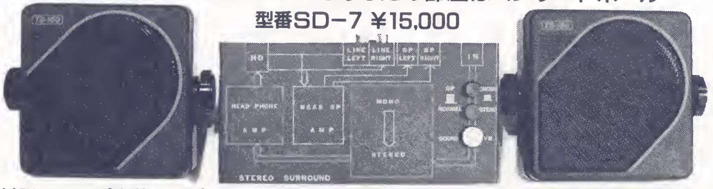
まず、3ボールのマルチが難しすぎます。ただでさえ上のフィールドから落ちやすくなっているのに、あのロックのさせ方ではね〜。そうそう落ちやすいのに下のフィールドでも玉を落しやすいのもねぇ。マグナセーブもタイミングがムズいし…。別につまらなくはないのですが、少々残念な気がしなくもありません。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超ド級！立体空間ウルトラサラウンド!!
前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD−7 ￥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。

赤調整VR
色調整VR
緑調整VR
青調整VR



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7 ￥20,000
（テレビ接続用コード&G-7接続用コード付）
●別売GRB21ピンコードでRGB用TVもOK。

（注意）ARV-7だけでは使用できません。別にG 7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス（ARV-7のソケットの配線はSAM規格）が必要です。

RGB専用ビデオゲームシステム
※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。
型番RGB−7　￥17,000



大型マージャン用パネル
ARV-7、RGB-7に差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST−7　￥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



35φのデカボール
連射スピードVR
α連射　ON/OFF
β連射　ON/OFF
連射固定ON/OFF
トリガーα、γの反転
PCエンジン—セレクト
F・コン———セレクト
ビデオゲーム—コイン
PCエンジン—RUN
F・コン———スタート
ビデオゲーム—スタート
サイズ(190×300㎜)

型番G−7 TURBO ￥9,500
（注）本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊メガドライブ用コード（型番コードMD）·￥3,000
＊PCエンジン用コード（型番コードPC）·￥2,000
＊マスターシステム
　&マークⅢ用コード（型番コードMM）…￥2,000
＊パソコン用コード（型番コードPP）……￥1,500
＊F・コン用コード（型番コードFF）……￥1,600

G-7 TURBOの特徴
＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークⅢ&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(XI・PC88、98シリーズには対応していません)。

★ARV-7の特徴
・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード(別売￥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法
＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

苦しみつつもあと3回で…このコーナーもすぐ終点だ。
次はどういうコーナー名にしようかな。
(その前にネタが…。みなさんお助け。)

構成：山河悠理

びっくらめーしょん 176

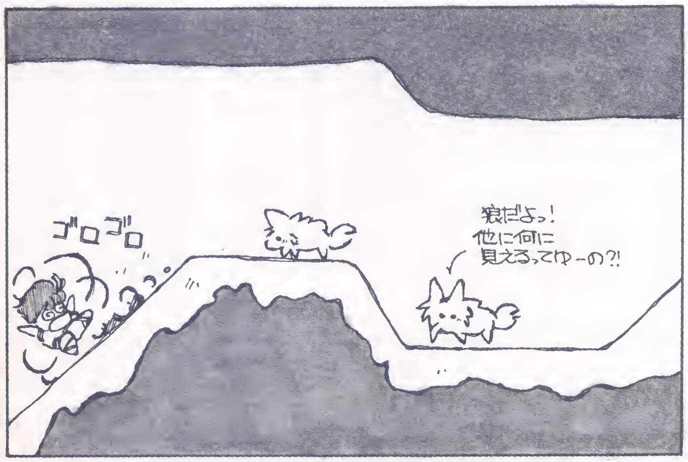
ウィロー
●自殺技

最終面のボス（カエール将軍とバブモーダ）に行く扉の下の段へ移動しながらレバーを上に入れると(部屋に入る)ボスの会話が終って動き出したとたん下に落ちて死んでしまう。
（埼玉県・NG WORDだ!! 河童君）
㊙何も知らないで成功するとあせるだろうなぁ。それにしても意味ねえ。

びっくらめーしょん 177

ストライダー飛竜
●爆笑技

図の場所でダメージを受けると飛竜がゴロゴロころがったままになる。
（千葉県・ク○ゲー愛好会の皆様）
㊙彼らは色々な技を送ってくれましたが、この技が一番受けた!!



びっくらめーしょん 178

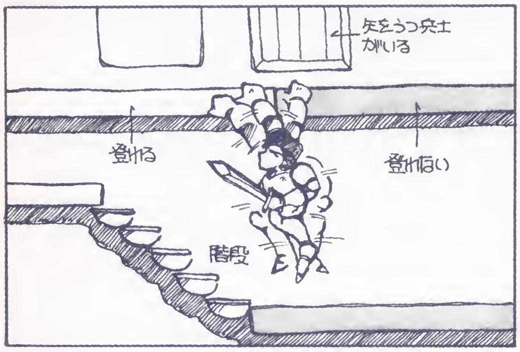
ウィロー
●小道芸

2面の後半で面クリア時に馬車が壊れるが、壊れる瞬間に大ジャンプをして馬車の外に出るとマドマーディガンが立ったまま地面をすべる。
（編集部…魔）
㊙タイミングが早すぎると死んでしまうし、遅すぎると動けなくなってしまう。意外とタイミングが難しいぞ。

びっくらめーしょん 179

ウィロー
●意味無し技

2面の図の所でレバーを上に入れっぱなしにすると、上に登れずに踊りだす。
（埼玉県・NG WORDだ!! 河童君）
㊙びっくらめーしょん158の“飛竜のシーソーダンス”技と効果が似ているぞ。



びっくらめーしょん 180

大魔界村
●レッドアリーマはめ技

最終面のレッドアリーマーキング四天王の4匹目を半分だけ画面に出し、しゃがんで武器を投げるとレッドアリーマーキングがダメージを受けた格好をして動かなくなる。
（福島県・高橋一成君）
㊙画面をスクロールさせると動き出します。

びっくらめーしょん 181

ペーパーボーイ
●大損技

HARD WAYで、ブレイクボーナス（窓ガラスを割ったりするやつ）が65536点を超えると0点に戻る。
（和歌山県・野々村和紀君）
㊙台が残っているかどうかも心配だが、こんだけボーナスを取れるプレイヤーが何人いるだろうか…。

びっくらめーしょん 182

スプラッターハウス
●安全地帯!?

6面のボス（心臓）を倒すと液体が出てくるが、出てくる瞬間に心臓の前でしゃがんでいればダメージを受けない。
（全国多数の皆様）
㊙ちょっと古いネタだね。残っている店はあるのだろうか…。

第2回 ゲーム懸賞論文募集

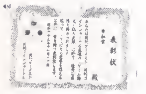
ゲーメスト／コインジャーナル共催

1988年ゲーメスト9月号において募集した第1回「ゲーム懸賞論文」は152名の参加を得て盛り上がっただけでなく、内容的にも高水準の、また個性的な作品ばかりで大成功であったと考えております。応募者の皆さんのゲームに対する誠実な考えと熱意をひしひしと感じたものです。その熱意を支えとして、今回もゲーメスト読者の皆さんからゲームに関する意見を大募集します。多数の応募を待っています。

さらにパワフルに さらにシャープに 君の思い ぶつけてほしい!!

◆賞金（品）◆

最優秀賞……5万円 1名
1席…………3万円 2名
2席…………2万円 2名
3席…………1万円 2名
佳作…………賞品 数名
全参加者に参加賞を贈呈



◀これが前回の最優秀賞品、じゃなかった雑君保父デザインの参加賞。

応募要項

■テーマ
◆ゲームに関するもの
前回の場合は審査段階で次のように分類しました。
●ゲームセンターへの注文
●私とゲーム
●最近のゲームへの注文
●ゲームの魅力
●偏見への怒り
●その他

■発表（作品及入選者）ゲーメスト及コインジャーナル

■枚数 400字詰原稿用紙5枚から10枚以内

■締切 10月31日（当日消印有効）。住所、電話、年令、職業明記。

■原稿送付先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
(株)新声社 ゲーメストGAME懸賞論文係
〈担当：高橋己代子〉
〒530 大阪市北区兎我野町9-23 聚楽ビル(株)コインジャーナル コインジャーナルGAME懸賞論文係
〈担当：大迫拓志〉
●ゲーメスト、コインジャーナルどちらでもOK。郵便で。なお応募原稿はお返ししませんのでご了承下さい。

てあたりしだいゲームリスト

ラインナップを眺めると、8月は各社のシューティング対決の様相が見られます。もちろんシューティングゲームの出ない月は、まずありませんが、新しいシステムやアイデアなどがなくとも作れるシューティングゲームほど、新しいものを入れて大事に作ってほしいものです。

注目の集まるのは、やはりダライアスIIでしょう。ゲームについては記事を見てもらうとして、個人的には、ショットを下手にパワーアップをすると難しくなってしまった部分が、上手く解消されていることを期待します。

このところ連続で出ていたドライブゲームのラッシュは、どうやら一息つくようですね。野球ゲームは、落ち着いてきたものの、着々と出てきます。ちょっと以前は格闘アクションもの、わずかに遅れてパズルもの、野球もの、ドライブもの、と不思議に同系対決の続くゲーム業界ですが、ヒット作品が他を退ける要因は、いったいどこにあるのだろうか。

まだまだ先の読みきれないゲームたち、どうにも難しいものだ。

（野村流紋）

7月発売のゲーム				
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンフ	各メーカーよりのPR
オメガファイター	UPL	8-2 2P	シューティング	テクニカル快感シューティングゲーム。
クライムファイターズ	コナミ	8-3	格闘アクション	暗黒街の大ボスを倒し、美女を救う。
実力！ プロ野球	ジャレコ	8-3	野球	夏は野球!! 実力プロをよろしく!!
ストリートスマート	SNK	8-3	格闘アクション	7／20発売
ダートフォックス	ナムコ	3段ギア	ワイルドレーシングゲーム	通信機能付き第二弾／キーワードは行け行けGO!!GO!!
戦え!! ビッグファイター	ニチブツ	8-2	シューティング	自機はロボットから戦闘機へと変形するメカ
デリンジャー	ダイナックス			5/10発売
ドラゴンパンチ	ダイナックス		パズル	7/21発売
ナイトストライカー	タイトー	8-2	シューティング	超高速3Dグラフィックス、立体音響、ライトストリームシステムの追力に酔え。
フラッシュポイント	セガ	4-1	パズル	7/28発売
プロ野球ワールドスタジアム89	ナムコ	8-3	野球	今年も特大ホームラン間違いなし!!
ワイルドファング	テクモ	8-3	キャラアクション	7/5発売
U.Sクラシック	セタ		ゴルフ	超リアル画面。
シークレットエージェント	デコ	8-2	アクション	
ドラゴンブリード	アイレム	8-2	シューティング	
プレイボーイ	デコ		ピンボール	
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	セガ		ゴルフ	

8月以降発売予定のゲーム					
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	各メーカーよりのPR	発売
アクアジャック	タイトー	8-3 アクセル	シューティング	バルカン砲と全滅ミサイル装置のホバークラフト。	8月末
インセクターX	タイトー	8-2	シューティング	ヤンマーよ、悪の昆虫軍団を倒すのだ／	8/25
キャリバーフィフティ	セタ	ループレバー	シューティング	ゲバラタイプゲーム。	
キューブリック	コナミ	4-3	パズル		8/1
エリア88	カプコン	8-2	シューティング		8/28
スーパーバレーボール	ビデオシステム	4-2	バレーボール		8/7
スカイアドベンチャー	SNK	8-2	シューティング	スカイソルジャータイプのシューティング。	8月末
ダイナマイトリーグ	タイトー	4-2	野球	野球はバクハツだ!!	8/25
チャンピオンレスラー	タイトー	8-2	アクション	1Pでシングルマッチ、2Pでタッグマッチ。	8/25
クライムシティ	タイトー		アクション		
破兆	ジャレコ		アクション		8月
ワールドカップ89	テクモ	8-2	サッカー		秋
Wit's	セタ	4-2	パズル	反射神経の陣取りゲーム。	
ドンドコドン	タイトー	2-2	キャラアクション		
バトルクライ	李二分		格闘アクション		
ファイネストアワー	ナムコ	8-3	シューティング		
ブラックナイト2000	タイトー		ピンボール		
Xマルチプライ	アイレム	8-1	シューティング		未定
急降下爆撃隊	コナミ		シューティング		未定
ゼロ・ウィング	東亜プラン	8-2	シューティング		9月
ダライアスII	タイトー	8-2	シューティング		

募集

求む!! ゲーメスト イラストレーター

●ゲーメスト読者の中から、今回特別にイラストを描ける人を募集します。
①ゲームが好きな人。
②週3回（日曜日をのぞく）程、編集部に来れる人。
③東京及びその周辺に住んでる人。
●希望者はまず、カラー、モノクロ各1点（題材はゲームに関するもの）をハガキサイズで封書に入れてお送り下さい。
●条件などくわしいことは面談の上。

ゲーメスト編集部イラストX係
☎03（293）9321　担当　TM

パソコンゲームをつくりた〜い人

ゲーメストでは、読者から寄せられた「羽たまご」をそのままにしておくのはもったいない。優秀な作品の中から、さらに優秀な作品を実際のパソコンゲーム（X68000）にしたいという気持ちがふくれあがってきました。
で、読者の皆さんの中から「我こそはパソコンゲームづくりの天才である」と秘かに、あるいは公然と思っている方の連絡を待っています。一緒に楽しくパソコンゲームづくりをやりましょう。
事務所に顔を出せる人。東京及び近郊に住んでいる方で、昼間時間のとれる方歓迎。
できるだけくわしくパソコン歴を書いて自己紹介を送って下さい。

ゲーメスト編集部羽たまごX係
☎03（293）9321　担当加藤　剛

第2回ゲーメスト杯 スーパーモナコGP大会

モナコなんてオレん家の庭さ！という君を待っている!!
9月23日ニッポンレンタカーショールーム「フリーロード」にて

カーレースファンのゲーマー諸君！お待たせしました。ゲーメスト主催、セガとフリーロード協賛「スーパーモナコGP大会」が渋谷にあるニッポンレンタカーショールーム「フリーロード」にて行なわれることが決定！参加したい人は以下の文を読んで応募しよう！

場所

渋谷にあるニッポンレンタカーのショールーム「フリーロード」です。

日時

9月23日祝日。午後よりスタートです。

募集要項

募集人員は30名。各人の応援団は、プレイヤー1人につき数名とさせて頂きます。
今回も参加者の方は、東京および近県に在住の方に限らせて頂きます。
もちろん年齢・性別は不問。女性の方もどんどん応募して下さい。

大会内容

「スーパーモナコGP」（セガ）ドライバーズポイントによる戦い。
大会の進行方法ですが、ドライバーズポイントによる勝ち抜き戦となります。
30人でスタートするわけですが、いきなりきびしく、予選のみで16人選出。
16人での勝負では、オートマドライコースのみで4人にしぼりきります。
4人での勝負では、4速シフトで、ドライ&ウエットコースでの戦いとなります。ここで2人選出し、決勝戦へ。
決勝戦では7速シフトでの戦いとなります。これで優勝が決まるわけです。
予選から決勝戦まで勝ち抜くためには、オートマから7速シフトまでオールラウンドにできなければならないので、もれなく練習しておいて下さいね。

賞品等について

優勝者には楯と「名誉」が贈られる事になっています。
6位入賞者の方々にも何か用意しておきますのでお楽しみに。
参加者全員にも当然のごとく参加賞をあげたいと思っているので予選で負けても手ぶらで帰らなくてすみますよ。

応援団について

大会会場のフリーロードの広さの関係もあるのですが、参加するプレイヤー1人につき数人を予定してますが、一応参加者が決定後、参加者に直接ご連絡します。

応募〆切

参加申し込みの〆切についてですが、〆切は9月10日。消印有効とします。ふるって参加して下さい。

その他

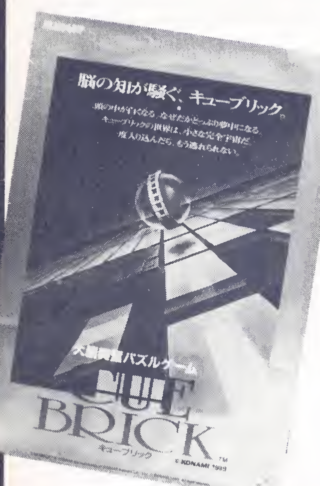
当日のことですが、当日、参加者&応援団の方は、直接フリーロードに来て頂きます。あと、現地までの交通費は自己負担です。

応募方法

ゲーメスト編集部「スーパーモナコGP大会参加するんだい！」係宛にハガキで申し込んで下さい。
30人を超える場合は、勝手ながら抽選で決めさせて頂きます。

GAMEST10月号プレゼント

7 コナミ提供キューブリックポスター（10名）



脳がパニック、今夜は眠れない？

5 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



そろそろニューバージョンのイラストがほしい時期ですね／

3 カプコン提供エリア88ポスター（20名）



CPシステム第6弾／　バリバリシューティング

1 アイレム提供ドラゴンブリードポップ（5名）



全国で人気爆発中／

6 ゲーメストオリジナル雑君パスケース（5名）



いろいろ利用法のある雑君印だぜ／

2 タイトー提供ドンドコドンポスター（5名）



50面で終ったと思うなよ!?

8 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



4 米子アミューズビデオ提供フォーティーワンゲーム（2名）



集中力、判断力、頭の回転が抜群に良くなる頭脳トレーニングゲームだぞ。

当選おめでとう

8月号プレゼント当選者発表

カプコン提供ウィローポスター

（北海道）佐野　崇君
（新潟県）石川　潤君
（埼玉県）上村　薫君
（東京都）庵原健史君
（大阪府）金山龍三君

アイレム提供文具セット

（埼玉県）枝　晃弘君
（兵庫県）矢野克英君
（熊本県）牛島　晶君

ゲーメストオリジナル雑君パスケース

（東京都）田中あゆみさん
（〃）高野大輔君
（石川県）上前　豊君
（愛知県）高野晴久君
（宮崎県）大久保康徳君

ナムコ提供ウイニングランポップ

（茨城県）初沢浩美さん
（東京都）遠藤貴士君
（神奈川県）伊藤正範君
（新潟県）河野邦彦君
（〃）小俣裕之君
（京都府）川俣慶尚君
（大阪府）宇都宮進君
（〃）鶴池　平君
（香川県）山下　準君
（福岡県）倉原幸治君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

（栃木県）武田哲郎君
（長野県）北澤将也君
（静岡県）島津智広君
（山口県）西村耕治君
（徳島県）和田　徹君

㊙生写真

（宮城県）佐藤克彦君
（群馬県）泉田政利君
（埼玉県）国原　博君
（東京都）関根紀裕君
（福井県）田辺義慶君
（三重県）井沢正登君
（京都府）泉　正人君
（大阪府）岸下徳幸君
（愛媛県）水間義光君
（鳥取県）藤谷　薫君

ゲーメストオリジナルTシャツ・雑君先生サイン入り

（茨城県）鈴木和久君
（千葉県）宇沢　裕君
（東京都）小野　亮君
（〃）藤田英一君
（山梨県）三枝雅彦君
（京都府）北西慶一君
（鳥取県）安田晋一君
（高知県）国広　御君

アイレムポッププレゼント当選者発表

最後の忍道

（茨城県）小松　俊君
（熊本県）古城秀明君

R-TYPE

（兵庫県）藤原雅尚君
（山口県）西村耕治君

イメージファイト

（岡山県）小坂　剛君
（鹿児島県）斜木重頼君

迷宮島

（北海道）羽田雅哉君
（大阪府）上園将司君

Mr.HELIの大冒険

（千葉県）今里涼子さん
（宮崎県）後藤裕二郎君

トンマ

（三重県）杉本聡伸君
（大阪府）柏木直幸君

ビジランテ

（栃木県）武田哲郎君
（京都府）末益友一君

スーパーモナコGPポスター&マニュアル本プレゼント当選者発表

（北海道）熊谷玲司君
（青森県）斉藤　清君
（岩手県）中村　仁君
（宮城県）相澤直樹君
（埼玉県）山内一憲君
（千葉県）千葉裕一君
（神奈川県）先崎克彦君
（東京都）遠藤貴士君
（長野県）中島孝紀君
（静岡県）千頭和慎弥君
（三重県）阪本恭一君
（奈良県）中村浩司君
（大阪府）鶴池　平君
（広島県）小林愛良君
（山口県）道給一人君
（愛媛県）守屋直紀君
（香川県）一宮章弘君
（福岡県）高橋陽子さん
（熊本県）橋本英明君
（長崎県）前田憲司君
以下30名の皆様

めざせハイスコア!!

前回、スペースの都合でハイスコア通信が載せることができませんでした。ごめんなさい。それと、近々ハイスコアの集計方法を少し変えます。(担当)

コミュニティスペースNTK ☆=12

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'22"066	NGM-師匠	ノーマル ゴール
2	クライムファイターズ(テーブル)	253	Y.O	7面 IP
3	ドンドコドン	74,810	AMM-ちょし	R.20
4	ドラゴンブリード	996,900	AMM-中川剛	2-4
5	プラスアルファ	6456700	HIE-TUK	
6	オメガファイター	3,505,680	HIE-TUK	IP
7	ウィロー	1,442,070	イケダ	クリア
8	大旋風	961,470	SARGM-VIC	
9	フリップル	70,740	いろは(NABAKOV)	11面
10	ターボアウトラン(オートマ)	8'24"61	HIE-きうち	ALL

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	3,163	Q:ヘルニアでモナコやりにくる人は?	A:おはんねっきゃ! 6'45"63
2	スーパーモナコGP(4速)	3,310	E-SWAT'S B・Ⓒ	とりあえずクリア 6'41"33 入荷数日で故障
3	スーパーモナコGP(7速)	4,100	H・K	クリアだった。備考書いてよね。
4	ターボアウトラン(オートマ)	9'09"59	2001年 RSP-M・Y・P㊝	ノーマル ALL
5	パワードリフト(B)	6'48"00	E-SWAT'S B・SⒸ	ハンドルこわれてる 早くなおしてほしいぞ
6	パワードリフト(D)	6'48"78	Q:入院してもドリフトやりにくる人は?	A:ヘルニアだっきゃ
7	ワイルドファング	353,300	2001年 RSP-M・Y・P㊝	ノーマルALL 2設 3面ボーナス無し?
8	ワイルドファング(2P)	373,900	サオラレーリ・イ・イオケ㊟	ノーマルALL 足のサイズは25!
9	ゴールデンアックス	偏差値=306.5	2001年 RSP-M・U・P㊝	ノーマルALL アックス
10	ファイティングファンタジー	284,250	テメーラ・タタンチマイナ㊮	ALL マッポだ! ズラかれエ。

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風㊋	10,000,000+α	スケベ代全部大施風 OTL-B・BEN	ノーマル 15周目 石川師匠どうも
2	オメガファイター	6,082,850	E-SWAT'S しりにチューブ管Ⓒ	ノーマル 2-7(1人) オール×3、10万×3
3	ドンドコドン	239,660	E-SWAT'S 男色ディーノ KTLⒸ	1コイン ALL バッドエンディング
4	ドラゴンブリード	932,500	MADMAX	ノーマル 3機 ラウンド6
5	イメージファイト㊋	1,254,900	E-SWAT'S S.N.K-B・SⒸ	ノーマル3機 2-7
6	クライムファイターズ(アップライト)	138	E-SWAT'S 妄想族、ELFⒸ	200+30 1コイン1人プレイ R,5
7	ロンパーズ	3,567,180	E-SWAT'S ほのぼの管譲婦さんⒸ	ノーマルALL 1UP×10
8	フリップル	77,900	E-SWAT'S SNK-ROM92Ⓒ	ノーマル R-13
9	天地を喰らう(関羽)	5,366,000	E-SWAT'S キャンプで2ショットNIKⒸ	1コインALL 5万×2 ノーマル
10	天地を喰らう(張飛)	5,353,400	同上	1コインALL 5万×3 ノーマル

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス(1P)	4'08"69	MSP-OAG²-PON㊄	1位独走 ノーマル
2	ダートフォックス(4P)	4'04"59	MSP-OAG²㊄	同上
3	スーパーマスターズ	-6	INZ!	ALL、ボギー2回 めざせ-10
4	ドラゴンブリード	678,800	INZ!	6面
5	ヴォルフィード	4,178,630	INZ!	14面 99.9% 5回
6	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"571	MSP-OAG²-PON㊄	10時高校生は帰ろう パワー使用
7	ワルキューレの伝説	1,320,020	MSP-OAG²-PON㊄	管理人さんに負けるな 腱しょう炎パワー使用
8	ハードドライビング(ナムコバージョン)	151,793	MSP-OAG²-PON㊄	AT使用 5周目
9	ドンドコドン(1P)	93,030	MSP-OAG²-PON㊄	25面
10	オメガファイター(1P)	4,682,700	INZ!	2周目5面

プレイシティキャロット仙台店 ☆=40

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス(1P)	3'56"74	YAS	ALL ノーマル
2	オメガファイター	8,209,230	SPREAM-I.Z	2-8
3	大旋風	10,000,000+α	M.O	15周目で達成
4	フリップル	93,500	GEOの山ざる	15面
5	ゴールデンアックス	偏差値=514.5	SPREAM-I.Z	ALL 485、5PtS 女です
6	シークレットエージェント	933,600	CYBER-RYU	ALL
7	ドラゴンブリード	1,092,700	カツオ	STAGE 12
8	クライムファイターズ(アップライト)	120	CYBER-RYU	5面
9	スーパーモナコGP(4速)	DP=4347	ロトゲ-WAT氏	
10	ヴォルフィード	1,015,000	パンチ	12面

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	7,014,500	Aim㊎-SJr.	全2周クリア
2	クライムファイターズ(テーブル)	350	BMT-PON	END(S.Sクリアなし)
3	天地を喰らう(関羽)	5,351,200	阿部 誠	クリア
4	ギャングウォーズ	400,380	Aim㊎-SJr.	クリア
5	トンマ	923,800	Aim㊎-SJr.	クリア(めざせ100万)
6	フリップル	55,010	M.H	9面
7	上海II	514	Mr.小松	
8	テトリス	999,999+α	Aim㊎-SJr.	ライン597にてカンスト
9	マスターオブウェポン	1,494,270	㊗-cpu-荻野	ACT6 ㋭ナシ
10	魔魅伝説	6,126,500	BMT-PON	クリア

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	3,335,700	F. Dumplings	全2面クリア 残×3
2	大旋風	1,461,860	T・T・I	3周目A-23 連付
3	オメガファイター	3,354,000	T・T・I	SCENE7
4	シークレットエージェント	333,300		3面
5	クライムファイターズ	114	松濤二世	4面
6	ベイルート	200,900	JOE	5面
7	ゴールデンアックス	96.8	STV	
8	天地を喰らう(趙雲)	4,722,600	T・U	ALL
9	フリップル	54,940		STAGE9
10	スーパーモナコGP	3,984	F・Dumplings	GRID-3 1-3'12"15 (AT) 2-3'19"31

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(オートマ)	9'22"28	北陵高の西脇	ゴール
2	ドラゴンブリード	,694,200	北陵高のわたる	6面
3	チェイスHQ	10,703,210	安藤	ALL
4	コンチネンタルサーカス	5,585,070	北陵高のJR	JAPAN1位
5	ゴールデンアックス	186	北陵高の岡崎	偏差値123.0
6	テトリス	999,999	安藤	ライン825 レベル99
7	ダッシュ野郎	152,290	なるなる	NYゴール
8	クライムファイターズ	162	CAW-桑野	R-5
9	ヘルファイヤー	1,257,070	中西正志君	2周目4-30
10	ワルキューレの伝説	951,840	XYZ-T・O新	クリア

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,531,450	NSP-XTR	J-マル ALL
2	ストライダー飛竜	336,950	(AKU)悪魔里	ノーマル ALL
3	フラッシュポイント	73,795	LAP-ZENTAC	R-33(セレクト)
4	飛翔鮫	9,103,580	XAL-NOP	ノーマル
5	アウトラン Ver I(Bコース)	4'36"84	SOE-FINAL-NEC	
6	テトリス	611,060	SAT-TOR	ノーマル(南7条店) ライン831 レベル99+α
7	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9'01"20	SOE-FINAL-NE	エキスパート(南7条店)
8	パワードリフト(Dコース)	7'06"45	JDT-DIO	(南7条店)
9	ターボアウトラン	8'33"65	JDT-DIO	マニュアル(南7条店)
10	アウトラン Ver I(Dコース)	2,595,130	SOE-FINAL-NEC	こんなこともある……(2面)

プレイシティキャロット旭川店 ☆=9

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フリップル	67,900	AION-GAIA	ノーマル R-11
2	リブルラブル	1.646,490	AION-GAIA	ノーマル 40面 バシシ2回
3	ドラゴンブリード	835,300	AION RAMBLE X	ノーマル R-5
4	天地を喰らう(張飛)	5,472,500	AION-TIO	ノーマル 1コインオール
5	オメガファイター	3,317,860	AION-TIO	ノーマル 1-8
6	ウィロー	1,726,000	Erentual-Hear-Yu	ノーマル 1コインオール
7	クライムファイターズ(アップライト、1P)	103	AION-AOT	ノーマル R-5
8	クライムファイターズ(アップライト、2P)	203	AFION-AOT AION-TIO	ノーマル R-6
9	ドンドコドン(1P)	68,470	AION-AOT	ノーマル 21面
10	ドンドコドン(2P)	97,920	AION-AOT AION-GAIA	ノーマル 29面

ファミリーランド ☆=2

北海道北見市条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"038	HUL-AION-夏休みがない-WIN	9月29日ごろ旭川へ行きます。
2	ウイニングラン(イージー)	2'01"952	HUL-AION-WIN	コースレコード 39'268
3	天地を喰らう(張飛)	5,537,500	HUL-AION-淋しい熱帯魚-WIN	アルファ、TIO NCX、NOR
4	天地を喰らう(関羽)	5,232,700	HUL-HERTON WAVE WIN	その他のみなさんお元気ですか?
5	クライムファイターズ	223	チクびん	7面のボス
6	サイバリオン(基礎編)	6,313,290	HUL-MIE-女です	ALL 100万点×1 残=3機
7	大旋風	1,216,610	HUL-AION-MARINの夏-KGT	2周目エリア58 虹の少年が走る!
8	ドラゴンブリード	475,100	このゲーム、ねてるよ!	5面 4機
9	ウイニングラン	2'24"770	WHIM-AION-MII-KEK	札幌のお客様(おまけ)
10	アフターバーナーII	HIT=1516	HUL-AION-ICE	美幌のICEぢゃねえ

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	1,319,870	米田和也	ROUND2 60エリア
2	ワルキューレの伝説	1,529,280	みのさん	ALL
3	ドンドコドン	156,880	SG-前田さんごめんね-FLF	40のボスで死亡
4	ストライダー飛竜	344,650	(AKU)悪魔里	ALL
5	ロンパーズ	3,620,420	ぶちくん	ALL 30分かせいだ
6	原始島	1,559,000	SG-KI?	ALL ノーミス5機
7	ドラゴンブリード	333,500	OKA=P	4面 はいった次の日
8	フェリオス(ハード)	866,180	M・MAZE-KI? アリス+aⒸ	ALL
9	ワンダーモモ	278,600	SG-ELF	ALL

プレイシティキャロット琴似店 ☆=5

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス(4P)	3'57"44	NGM-BIN	ノーマル設定 ゴールイン
2	クライムファイターズ(アップライト)	133	BREM-VATSHU	R-4 ノーマル
3	ドラゴンブリード	1,090,400	AMi ㊎-SJr	2-6 ノーマル設定
4	オメガファイター	3,525,000	YATCH! ㊙ AMi	2-2 ノーマル設定
5	ドンドコドン	147,740	中川 剛	R-36 ノーマル設定
6	スーパーモナコGP	DP=4,828	ZEUS	7速 ゴールイン ノーマル
7	ウィロー	1,583,650	BREM-佐藤直行	クリア ノーマル設定
8	大旋風	10,000,000+α	BREM-佐藤キミヒコ	15周 A-46 ノーマル
9	ウイニングラン	2'21"273	NGM-師匠	カベ加速、ゴールイン コースレコード 34"236
10	天地を喰らう(関羽)	5,328,800	阿部 誠	クリア ノーマル

・がらん3(長野) 夏休みがらん常連客様用の2大(小)プレゼント実施中。1日で常連客になります。がらんクラブ㊇を変えられるようになりました。 ・イエローハット(愛知) ヴォルフィード…100万点の美学!(はたから見たらばかげたゲームだけど) ・PC松本(長野) 当店のファイナルラップも色

書店（帖合）印

部数　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.29
No.17	No.30
No.18	No.32
No.20	No.33
No.22	No.34
No.23	No.35
No.24	No.36
No.25	
No.26	
No.27	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.15	('87	12月号)
No.17	('88	2月号)
No.18	('88	3月号)
No.20	('88	5月号)
No.22	('88	7月号)
No.23	('88	8月号)
No.24	('88	9月号)
No.25	('88	10月号)
No.26	('88	11月号)
No.27	('88	12月号)
No.29	('89	2月号)
No.30	('89	3月号)
No.32	('89	5月号)
No.33	('89	6月号)
No.34	('89	7月号)
No.35	('89	8月号)
No.36	('89	9月号)

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：AOUショー



No.32　('89　5月号)
- ストライダー飛竜最高潮
- 天聖竜攻略のカギ
- テトリスレベル10への道
- ハードパンチャー必勝攻略
- イメージファイト最新テク
- いまさらABII
- 四川省ワンポイント

特集：セガがあつーい!!



No.33　('89　6月号)
- ゲイングランド攻略
- ターボアウトラン攻略
- テトリス攻略
- ストライダー飛竜攻略
- ロボコップ攻略
- 四川省攻略
- アフターバーナーII攻略

特集：ワルキューレの伝説



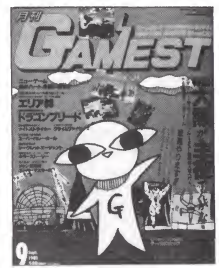
No.34　('89　7月号)
- ワルキューレの伝説攻略
- 天地を食らう攻略
- ヘルファイヤー攻略
- トンマ紹介
- 四川省攻略
- ロンパース攻略
- アフターバーナーII攻略

特集：ドライブゲーム



No.35　('89　8月号)
- スーパーモナコGP
- ウイニングラン攻略
- ターボアウトラン攻略
- ハードドライビング
- ダートフォックス
- ワルキューレの伝説攻略
- 天地を食らう攻略

特集：大阪AOUショー



No.36　('89　9月号)
- プラスアルファー
- スーパーモナコGP
- ウィロー
- ダートフォックス
- オメガファイター
- 大旋風
- 天地を喰らう

キリトリ線

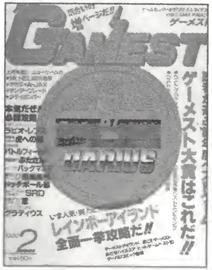
攻略満載!!バックナンバー好評発売中／

特集：AMショー



No.15　('87　12月号)
- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース２Ｐ攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ゲーメスト大賞



No.17　('88　2月号)
- 特集第１回ゲーメスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



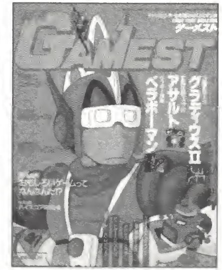
No.18　('88　3月号)
- 新作ヘリゲーム空中大会戦 ー究極タイガー、A－JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えてー
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

特集：AOUショー



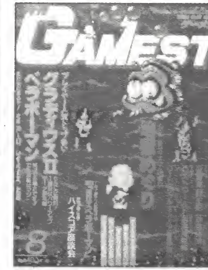
No.20　('88　5月号)
- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 究極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラII攻略



No.22　('88　7月号)
- グラディウスII攻略
- ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23　('88　8月号)
- グラディウスII２周目攻略
- ベラボーマン前半面攻略
- 源平プロベラボーマン漫画
- 上海秘伝のくずし方
- PIIセクシーショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



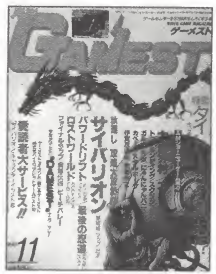
No.24　('88　9月号)
- グラディウスII１周目復活パターン紹介
- ベラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨーロッパゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ロストワールド



No.25　('88　10月号)
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



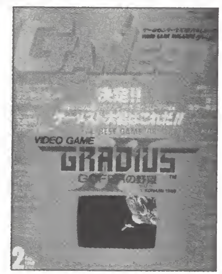
No.26　('88　11月号)
- 特集タイトーはどう進む？
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

特集：AMショー



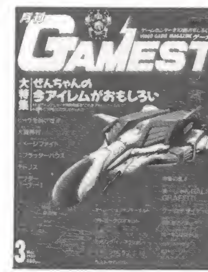
No.27　('88　12月号)
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



No.29　('89　2月号)
- 特集第２回ゲーメスト大賞
- イメージファイト４～６面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

特集：アイレムの全て



No.30　('89　3月号)
- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト２周へ
- 大魔界村宝箱・１～３面
- テトリス基礎編
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム　アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父

キリトリ線

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5番19号 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP（7速）	2'57"39	PCB	ノーマル D.P=4713
2	スーパーモナコGP（AT）	3'11"07		ノーマル D.P=3688
3	ターボアウトライン（マニュアル）	8'23"26	ZIL APPLS	ノーマル
4	フリップル	51,650	H.T.S	ノーマル 10面
5	フラッシュポイント	59,280	IVAL	ノーマル あと5万はほしい
6	ウィロー	1,595,100	IVAL	ノーマル
7	大旋風	9,832,770	ZIL-APPLG	ノーマル 一気にやる気失せた
8	オーダイン	1,138,970	WOB	ノーマル 100万いったい
9	ヘビーユニット	914,800	CAS	ノーマル 2-3-2
10	P-47	3,267,400	CAS	ノーマル 3-7

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=6

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビング	285,265	T.YOKO	ノーマル設定 決勝ラップ1'25"76
2	スーパーモナコGP（7速）	D.P=4,864	T.Y	ノーマル ALL 1位
3	ドラゴンブリード	591,700	達人-モアイ	ノーマルRD6設定
4	大旋風	1,868,630	MINORU(す)	ノーマル設定 3周目46
5	オメガファイター	6,173,050	SPREAM-BOMB(ほ)	イージー設定 2周目7面
6	ヴォルフィード	3,528,160	JUN(ほ)	ノーマル設定RD8
7	ホラーストーリー	3,456,770	渡辺くん	ノーマル設定 全面クリア
8	フラッシュポイント	146,767	ぶたさん(ほ)	ノーマルRD45 ワープ有り
9	上海II	1,426	SPREAM-BOMB	RD10イージー120秒 7残×4加算6秒
10	プラスアルファ	10,000,000+α	島貫利光 渡辺くん	7-5で達成 8-5で達成

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	435,400	FXT-TON	3人ノーマル 5面ボス
2	ストリートスマート（1P）	980,600	CYBER-RYU(怒)	2人 ノーマル 8人目
3	ワイルドファング（1P）	251,650	CYBER-RYU(怒)	2人 ノーマル ALL 残2
4	戦え!ビッグファイター	3,135,200	FXT-TON	3機 ノーマル 2周目4面
5	オメガファイター（1P）	3,766,000	FXT-TON	3機 ノーマル 8面ボス
6	フリップル	76,700	BBR(MARS)	3個 ノーマル 12面
7	大旋風	2,604,620	FXT-TON	3機 イージー 4-64
8	ウィロー	1,548,650	CYBER-RYU(怒)	3人 3ゲージ ALL ノーマル
9	ゴールデンアックス（1P）	375.0	CYBER-RYU(怒)	2人 3ゲージ ALL ノーマル
10	プラスアルファ	10,000,000+α	FXT-TON	3機ノーマル 8-4 残5 EVERY20万

ゲームセンターモンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,644,900	SVD-EVIL(極)	1コインALL
2	天地を喰らう（趙雲）	5,127,900	田村葉理子だ 東様潮	1コインALL
3	〃（関羽）	4,988,300	きよちよ	1コインALL
4	〃（劉備）	4,602,300	劉備玄徳	1コインALL
5	クライムファイターズ	227	軽井沢の別荘	1コイン 7面ボス
6	大旋風	1,757,560	SRMB-ぼろぼろ -M.UZUKA(秋)	3周目 エリア46
7	1943改	4,190,030	大和	1コインALL
8	クラックダウン	4,398,102	YAG	1コインALL
9	ドラゴンブリード	493,300	EVE	1コイン 6面
10	ヘルファイヤー	2,543,240	YAG	1コイン 3周目4面

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	139.5	MTL	ティリスクリア
2	オメガファイター（1P）	5,115,010	MINORU(す)	2-7面
3	〃（2P）	10,440,530 +4,557,200	MOI and MINORU(す)	全2周クリア
4	大旋風	1,834,960	MINORU(す)	エリア3-46
5	〃	1,022,780	MOI	〃 2-43
6	天地を喰らう（劉備）	5,068,400	加奈ちゃん(す)	クリア
7	天地を喰らう（張飛）	5,048,400	加奈ちゃん(す)	クリア
8	ぶたさん	434,730	Lucky	クリア
9	1943改（2P）	5,795,140	C-SX-R, Lucky	
10	サイドアームズ	クリア	森しゃんどあー	

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード			
2	オメガファイター	7,152,000	SPR-IZ	ノーマル 3機 2-7
3	プラスアルファ	10,000,000+α	TOMMY Y.S. 他1名	8-4 残11 8-7 残3
4	大旋風			ノーマル3機・連射装置付き
5	ホラーストーリー	995,940	かとるーあぶそ	ノーマル3作 ALL 残0
6	ワルキューレの伝説	1,352,321	かとるーあぶそ	ハート4個 ノーマル ALL 妖精×4
7	クラックダウン	4,345,603	NYM	ノーマル 3人 ALLノーミス
8	天地を喰らう	4,599,500	KEI	ノーマル ALL
9	ゲイングランド（ニューバージョン、1P）	33,169,185	SYLPHEED&DEN	TIME・イージー RANK・ハードALL
10	ゲイングランド（ニューバージョン、2P）	65,726,575	MAO(わ)&かとるあぶそ。	

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=4

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	36,952,380	EVE	ALLクリア,シールド残9 A-C-F-J-N-S
2	大旋風	6,549,720	ATF-MFP	R-10,AREA12達
3	ヴォルフィード	1,202,710	●-Z	R-6
4	トップランディング	862	F.N	1コインクリア
5	チェイスH・Q	10,503,100	F.N	1コインクリア
6	スーパーモナコGP（AT）	3,885	ATF-KOTAN(深)	PP 31"82 1位 3'11" 46 3位 3'18"96
7	ウィロー	1,652,750	SVD-EVIL(極)	1コインクリア 2人設定
8	スプラッターハウス	1,288,800	SVD-EVIL(極)	1コインクリア
9	ドンドコドン	108,340	●-Z	R-37 1P
10				

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,337,500	HEL	ノーミス クリア
2	ワルキューレの伝説	985,900	GO!(バカ)	1コインクリア
3	フリップル	63,080	M.I	11ステージ
4	ウィニングラン（テクニカル）	2'25"751	HEL	ノーマル
5	パワードリフト(A)	6'58"30	E²=A(C)!	ALL 1位
6	パワードリフト(B)	6'47"47	ODDS(会)-SOL	
7	パワードリフト(C)	6'55"35	めんてい終了!	ALL 1位
8	パワードリフト(D)	6'45"34	ITA-時間がないSOL	
9	パワードリフト(E)	6'50"71	KAB(会)おわおわSOL	ノーマル クリア
10	テトリス	999,999+α	SPREAM-DIG	ランク・イージー

秋田キャロットハウス ☆=2

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'21"250	CHAT・INF-ずるずる	ノーマル設定
2	ワルキューレの伝説	1,101,190	NHK	ノーマル設定 全面クリア
3	大旋風	1,597,400	E-SWAT'S KTL©	ノーマル設定 3-36
4	ウィロー	1,414,900	BC-BAN	ノーマル設定 全面クリア
5	フリップル	98,080	ESFORCE-CAT	ノーマル設定 16面
6	クライムファイターズ	120	BC-BAN	ノーマル設定 1コイン 4面
7	テトリス	ライン898	ESFORCE-BEER	ノーマル設定 スコア999,999+α
8	ドラゴンブリード		申請してくださーい!	
9	ドンドコドン		おまちしてまーす	
10	オメガファイター		ぜひ遊びにきて下さい!	

サンペデックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市袖ヶ浦4-4-8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター（1P）	1,700,000	Willy	6面 ノーマル3機
2	ダートフォックス（1P）	4'04"36	Willy	EXTEND TIMEイージー
3	スーパーモナコ（7速）	5'59"15	Willy	D.P=4823
4	テトリス（ノーマル）	999,999+α	Willy	794ライン
5	パワードリフト（Bコース）	6'47"20	Willy	ノーマル
6	原始島（1P）	1,608,900	Y・I・SYI	クリア
7	ギャングウォーズ	514,880	最終兵器	トラで死
8	大旋風	2,058,870	CHAT-KIM	3-67 ノーマル
9	ドンドコドン（1P）	112,900	CHAT-KIM	37面 ネッソウスコア
10	ドラゴンブリード	498,700	CHAT-ZAIKE	'5面の親玉 ネッソースコア

筑波学園キャロットハウス ☆=4

筑波県つくば市久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター（1P）	2,797,000	(おやじファイター) LSP-ZERO II	ノーマル 3機 8面
2	クライムファイターズ（1P）（アップライトタイプ）	125	No.5	ノーマル 初期値 5面 200
3	ハードドライビン（ナムコバージョン）	1'23"64	LSP-RIN-KKK	ノーマル タイム部門
4	大旋風	1,972,040	IKN-TIS	ノーマル3機 3-50
5	ウィロー	1,573,600	LSP-SAYIII	ノーマル2人 ALL 残0
6	ワルキューレの伝説（1P）（ハート4）設定	1,566,950	TTG-DSK	ノーマルALL
7	ダートフォックス（1P）	3'58"80	LSP-MSO-OUT	ノーマル ラッキーパターン
8	ダートフォックス（2P）	3'59"61	TTG-S.S LSP-MSO-OUT	ノーマル
9	ドラゴンブリード	643,300	LSP-ZERO II	ノーマル3機 8面
10	ヴォルフィード	1,727,200	TTG-ARS	ノーマル3機 16面あと2%

DLL 屋内遊園地秋田店 ☆=1

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,555,700	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コインALL
2	天地を喰らう（関羽）	5,196,800	ARA	ノーマル 1コインALL
3	ヘルファイヤー	2,591,540	ESFOMCE-ZK	ノーマル 3-3
4	ドンドコドン（2P）	283,090	MOO・あっち	ノーマル 1コインALL
5	ドラゴンブリード	5,746,000	MOO	ノーマル 1コイン2周クリア
6	ウイニングラン（テクニカル）	2'23"804	こはく-DEW	ノーマル
7	ターボアウトラン（オートマ）	8'54"96	2HのKAZ	ノーマル
8	大旋風	1,172,330	ESFORCE-ZK	ノーマル 2-47
9	ワルキューレの伝説	1,181,890	NHK	ノーマル 1コインALL
10	ゴールデンアックス	偏差値=306	MOO	ノーマル 1コインALL

稲毛サンシャイン

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコ（7速）	4,932	AAS-MANT-YAZI	5'51"26 全国にはほど遠い…
2	ドラゴンブリード	1,053,200	AAS-MANT-YAZI	1コインノーマル 11面の最後達
3	天地を喰らう（関羽）	5,402,500	AHO	1コインノーマル 達
4	ウィロー	1,787,300	MANT-FIN	1コインノーマル 残0
5	ゴールデンアックス	433.5	AAS-MANT-YAZI	ねーちゃん使用 しめ切りパワー!!
6	オメガファイター	3,492,000	M.O	1コインノーマル 1-7
7	ストリートスマート	646,500	よ・し・ひ・と	ノーマル 未恐しい…
8	シークレットエージェント	478,300	MANT-FIN	最終面だー!!
9	テトリス（イージー）	999,999+α	よ・し・ひ・と	レベル99ライン999 年令7才
10	フリップル	75,280	AAS-AFS	STAGE12

二荒キャロットハウス ☆=4

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス（1P）	4'05"75	SRM-TANAKI	青(ブルー車)使用
2	ダートフォックス（4P）	4'04"34	SRM-Y.S	他3名,SAIだー、大出,JUN(さ)
3	オメガファイター	4,336,250	SRM-LOW	1コインノーマル 2周目4面
4	ウィロー	1,739,450	XZF-ONODEN	1コインノーマル2キ ALL 3ライフ残×0
5	ドンドコドン	424,010	MB-SP♡JUN(さ)	1コインオモテR=40 3UP×2くりおはとおい
6	ドンドコドン	222,220	SRM-Y.S	1コインオモテALL 3UP×5 残×10
7	ドンドコドン（裏面）	155,240	SRM-KLS B.FALCON(氷)	1コインR-90(40) 3UP×2、1UP×1
8	大旋風	4,642,720	SRMB-紀宏様の弟子 -M.UZUKA(秋)	1コインノーマル 7周目A・62
9	ゴールデンアックス（1P）	偏差値=324.5	MB-SP♡JUN(さ)	1コインノーマル2キ ティリス使用ALL
10	天地を喰らう（張飛）	5,198,000	SRM-KLS B.FALCON(氷)	1コイン ノーマル ALL

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP（AT）	D.P=3766	RMC-SHO	TOTAL TIME6'30"45 ノーマル設定
2	ターボアウトラン	8'18"18	ATM-ドッギャーン（ATM）	ムービングタイプ ノーマル設定
3	ウィロー	1,575,950	FHERISTAS-GIN	1コイン全面クリア 3人,ノーマルランク設定
4	ファイナルブロー	2,440,470	AMP-S.K	1コイン全面クリア 乱入なしノーマル設定
5	フラッシュポイント（イージー）	136,693	Z.G	1コインワープ有り
6	スーパーマスターズ	−5	塩味八宝菜	1コイン全面クリア 1段イージー設定
7	フェリオス（イージー）	800,510	L.W-ILK	1コイン全面クリア ノーマル設定
8	テトリス（イージー）	ライン=594	KAN	カンスト
9	テトリス（ノーマル）	ライン=999	へのかっぱ	カンスト
10	ファイティングファンタジー	280,440	AMP-S.K	1コイン全面クリア 乱入なしノーマル設定

・キャノン最前線（愛知）　HCM－てった君が事故で入院中です。　・チャレンジャー関大前（大阪）　毎月15日（ごろ）発行「グリーンピースＳＰＥＣＩＡＬ」。当店にて無料配布中。毎月30日ごろ発行「グリーンペース」類似品にご注意ください（笑）当店にて無料配布中。ただ今当店ではイラスト展示中。お気軽にご来店下さい。

プレイシャトー ☆=24

神奈川県横浜区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	9,465,140	ILG-CTR(南国)	全2周クリア ノーマル
2	ウィロー	1,522,000	N. H	全面クリア ノーマル
3	ドンドコドン(1P)	289,880	ILG-FREEPLAY (南国)	50面クリア ノーマル
4	ドンドコドン(2P)	388,150	ILG-NEO&おじゃる君 (南国)	50画クリア ノーマル
5	ホラーストーリー	3,740,010	YMP-JIN	全面クリア 3機設定ノーマル
6	クラックダウン(1P)	2,454,907	CTR(F.T)	全面クリア 忍×7 ノーマル
7	シークレットエージェント	914,700	VMT-GAT	全面クリア ノーマル
8	天地を喰らう(関羽)	5,675,400	ILG-NEO(南国)	全面クリア ノーマル
9	天地を喰らう(張飛)	5,614,100	ILG-NEO(南国)	全面クリア ノーマル
10	トンマ	564,400	URX-UHY½面相	全面クリア ノーマル

荏原ゲームコーナー ☆=49

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	4,944,860	SSC-VAP	ノーマル 1人プレイ 2-2 タコミス
2	クライムファイターズ	全2周クリア(507)	HST-SSC-MYR	ノーマル 3設 1P テーブル(クリア部門)
3	フリップル	355,100	HST-Messiah	ノーマル 3設 47めん
4	ドラゴンブリード	7,659,000	ドラ連士Ⓗ	ノーマル 3人 ALL バール使用
5	ドンドコドン	231,200	しかーし!	50面クリア 大村さんTelちがう
6	クライムファイターズ	673	MUV(会)-WOP	ノーマル 3設 1P スペシャルステージ
7	クラックダウン	4,974,929	てぃー	旧Ver1Pクリア 忍×4 SB×3
8	スーパーマスターズ	−6	ジャックニッケル(元)	ノーマル 2Ball ALL ジャンボつよし!
9	フラッシュポイント	レベルカンスト	いけだゆうじ	速すぎるっす! 水分多し!
10	ワールドスタジアム89開幕版	コールド負け×α	ワースタ野郎	汗×3ℓ 連射使用!

ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(7速)	4,713	UMR-L	イージー
2	ドラゴンブリード	478,500	Y. K	STAGE4
3	フラッシュポイント	41,132	K. N	
4	クライムファイターズ	286	HAA-左甲斐	STAGE7
5	フリップル	73,110	UMR-L	12面
6	天地を喰らう(関羽)	4,982,900	田中正行	
7	大旋風	455,500	笠井勇治	Y. K
8	プラスアルファ	10,000,000+α	BAB	7周目7面
9	ウィロー	1,558,600	AMP	ALL
10	シークレットエージェント	189,000	木野はどこいった	イージー

小野塚商店

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	587,310	IShI	リバイバル、5機のみ
2	ソンソン	67,290	EBSW	リバイバル
3	忍者君	194,990	TGM	リバイバル、3機のみ
4	ペンゴ	178,650	MZN	リバイバル
5	ウィロー	1,543,800	Y、ONDR	3機
6	オメガファイター	3,539,050	Y、ONDR	
7	テトリス	415,686	Y、ONDR	レベル99、ライン565
8	天地を喰らう(劉備)	5,297,400	MZN	策略無し (トッキョバージョン?オジサンのミス)
9	ドラゴンブリード	385,100	TSRGSK	R・5
10	モンスターランド	3,556,350	H. AKMTS	

中央プラザ(大泉店)

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	2,458,000	トリッキー鳥木・VAX	クリア ノーマル
2	クライムファイターズ	562	T-TAP	7面 ノーマル
3	ダートフォックス(1P)	4'02"94	とても遅いくん(H.D.O)	ラッキーパターン ノーマル
4	シークレットエージェント	806,700	ZERBERUS-K.M	1コインALLクリア ノーマル
5	ワイルドファング	210,050	HYPER-M.K	5面 ノーマル
6	大旋風	1,583,840	HYPER-M.K	3-2 ノーマル
7	プラスアルファ	6,373,400	K・S	5-3 ノーマル
8	ギャングウォーズ	253,660	T-TAP	1コインALLクリア ノーマル
9	M.I.A	1,000,140	H.D.O(やっとM・K抜いた)	3-2
10	天地を喰らう(趙雲)	5,263,600	HYPER-M.K	金×2 ノーマル

ポニー・ワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999+α	こうじ	ライン 900より前 レベル 99+α
2	フリップル	91,110	T&F KOT	ステージ15
3	ワルキューレの伝説	1,291,300	CMO-MAL	ALLクリア 10万×3 あと70万
4	ウィロー	1,600,050	もぐもぐ	1ミス クリア
5	ストリートスマート	1,103,200	T&F KOT	1コイン8面 (1P側)
6	大旋風	3,618,090	残機がもたねー S. K	6周目エリア15 1UP×3
7	ストライダー飛竜	338,200	おかピン	1コインクリア
8	ファイティングホーク	1,956,700	S. K	ALLクリア
9	イメージファイト	1,240,600	OHM-MERI	2周目、8面
10	ファイナルブロー	3,575,620	ごめんね栄子	ALLクリア

大船ビーバー ☆=2

神奈川県鎌倉市大船1-4-11 ☎(0467)44-1782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	9,999,990+α	VMT-ABU VMT-BBO	ALL 100×9、50万×0 残5 100万×8、50万×0、残1
2	ホラーストーリー	3,014,000	VMT-ABU	ALL(連)
3	大旋風	3,818,100	VMT-ABU	(連)6-49
4	ウィロー(GOLD)	148,952	ECM-FISCHER	ALL
5	原始島	1,623,400	ECM-FISCHER	ALL
6	トンマ	858,700	VMT-BBO	ALL(連)
7	クラックダウン	4,832,919	VMT-ABU	ALL1万×19、B×4
8	マスターオブ・ウェポン	3,675,990	VMT-ABU	ALL(先月のスコア)
9	フリップル	80,850	I.L.G.(南国)FREEPLAY	12面
10	ファイナルブロー	2,377,470	バイター[B]	ALL

キャッスル&YOU² ☆=42

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー(Sゾーン)	83,231,690	PC-ZIN	ALL、残S×9、(連) P.B×5、ノーマル設定
2	ナイトストライカー(Qゾーン)	62,131,250	RVS-FIN (8900がライバル!!)	ALL、残S×9、P.B×4 W.O.B×2、(連)
3	ドンドコドン(1P)	1,752,250	RVS-CHANI	1クレオールクリア、表面 ノーマル、3設、(連)
4	ドンドコドン(1P)	306,290	SSC-ネズミ!(ASP)	1クレオールクリア、裏面 ノーマル、3設、(連)
5	フリップル(1P)	375,280	HST-Messiah	ROUND.49 (完全ノーマル設定)
6	クラックダウン(1P・ニューバージョン)	5,037,733	Atē's	オールクリア、ノーマル、3設 忍×6、7面×15
7	天地を喰らう(1P・張飛)	5,775,000	RVS-GUN(超)(菅)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4、(連)
8	天地を喰らう(1P・劉備)	5,780,200	RVS-GUN(激)(体)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4、(連)
9	天地を喰らう(1P・関羽)	5,778,100	RVS-GUN(イ)(爆)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×5、(連)
10	天地を喰らう(1P・趙雲)	5,718,700	RVS-GUN(カ)(破)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×6、(連)

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=71

東京都豊島区巣鴨1-15-1 巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター(1P)	4,460,340	開店まわり	2-5
2	ヴォルフィード	3,632,320	妙の一歩手前(みよい)	ROUND 8
3	ダートフォックス(1P)	3'59"20	げろうま君	
4	スーパーモナコGP(4速)	TOTAL 6'05"81	CRAMP BOY	DP4590
5	スーパーモナコGP(7速)	TOTAL 5'46"90	Jha	DP4973
6	天地を喰らう(張飛)	5,628,200	WINK-ZEDさん	ALL
7	ドンドコドン(1P)	221,200	SIRIUS	表面ALL
8	クライムファイター	219	HST-SSC-MYR	ROUND 8 ボス
9	ウイニングラン(テクニカル)	2'20"142	夢子ちゃんお誕生日おめでとう!!の蘭	ベストラップ 34"243
10	ウィニングラン(イージー)	1'59"784	SURPASSER-NORI・P-E	ベストラップ 38"846

ゲームセンターコパIII ☆=1

神奈川県泰野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦え!ビッグファイター	5,711,050	N.ARC-K06-RUN	全2周クリア 残×0 連射あり
2	ドラゴンブリード	1,114,500	N.ARC-K12-TEL	2周目5面 もうやってないよ
3	オメガファイター(1P)	4,517,720	N.ARC-K06-RUN	2周目6面 らりらり 100万×10
4	オメガファイター(2Pトータル)	7,691,780	N.ARC-K-VGC&RUN	全2周クリア 100万×3
5	プラスアルファ(ノーエプリ部門)	6,722,700	(ゲ)銀座を貴す会No.2 CVM-XAV	5-5 連射あり 1UP×4
6	ファイティングホーク(ノーマル3機設定)	2,031,000	かまし-サルな女(か)	ALL エリア149 残×10
7	ウィロー(残GOLD部門)	残156,899G	N.ARC-K08-RUS	ALL 2機設定 残×0
8	テトリス(カンスト時ライン部門)	ライン643	N.ARC-K06-ZAP	ノーマル 全消しなし
9	マスターオブウェポン	2,089,630	K.ARC-K12-TEL	ACT.6 (ボ)×1 ブランク2ヶ月間
10	原始島(1P)	1,569,100	N.ARC-K08-RUS	ALL 連射あり 残×1

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	3,447,690	星 雄一郎	5-62
2	ウィロー	1,728,800	SP2	2人3ゲージ
3	ゴールデンアックス	124.8	彼拝島	ギリアス
4	オメガファイター	4,629,000	水谷佳雄	ノーマル
5	ドラゴンブリード	417,100	島田光正	ノーマル
6	スーパーモナコGP(7速)	4776	KTZ	3周2'52"05
7	スーパーモナコGP(4速)	?	大募集中	通信はまだ
8	スーパーモナコGP(AT)	?	大募集中	通信はいつかな?
9	TATSUJIN	10,000,000+α	UWF小林君	7-4エリア999+α
10	ワイルドファング	271,250	SP2	ALL

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	1,583,000	村上大道	?
2	ギャングウォーズ	124,200	M. I	1Pプレイ、3面のボス
3	原始島	472,400	しみちょん	1Pプレイ、5面
4	クラックダウン(旧)	2,318,850	FRS-N. O.	1Pプレイ 1コイン クリア 残2×100万
5	ストリートスマート	374,900	SADAさん	1Pプレイ 3人目
6	ドラゴンブリード	1,194,400	ノッポさん&POU	2周目の6面 (STAGE・R)
7	天地を喰らう(趙雲)	5,178,000	YAX	1Pプレイクリア
8	フリップル	65,260	YUMEKO RAN	1Pプレイ、11面
9	ワルキューレの伝説	1,680,660	DYE. S	クリア、B=30万
10	トンマ	554,500	青中・萩原直嗣	クリア

ゲームセンターUFO ☆=46

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	1,022,300	URX-DARK. ELF	2周目5面 ノーマル、3設
2	ドンドコドン(1P)	446,900	RVS-DOUGO	全面クリア、ノーマル、3設 表面
3	ドンドコドン(1P)	163,050	BT.	全面クリア、ノーマル、3設 裏面、ワープ×5
4	ヴォルフィード	3,701,890	PAC	13面、ノーマル、3設
5	シークレットエージェント	978,700	URX-SKG BOY	全面クリア、ノーマル
6	クライムファイターズ(1P・テーブルタイプ)	313	ミポリンU.V持主 JAG-WOP	ボス面、ノーマル、3設、1人(ツメ男)倒した
7	ウィロー	2,027,850	URX-BKP	全面クリア、ノーマル、2設
8	ギャングヴォーズ(1P)	983,710	URX-TEC	全面クリア、ノーマル、3設 ジャッキー使用
9	大旋風	10,000,000+α	URX-SUM	14周目で最終面で達成!ノーマル、3設(連)
10	ハイスピード	9,999,999+α	TNT-(中村)	ゲームセンタUFO町田店ででました。

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージ・ファイト	914,800	SEP-KAI	2-3 7名
2	大旋風	10,000,000+α	NOJ	14-60で達成
3	R-TYPE	1,125,000	まいむまい	2-5
4	フェリオス(イージー)	812,460	M・URX-BCC	
5	ドンドコドン	102,410	静弦太郎	R-37
6	ワルキューレの伝説	780,900	高野おり	1コイン
7	ゴールデンアックス	2,600	KIN	ティリス
8	フリップル	86,150	MUKX-BCC	(×2)×6 R13
9	テトリス	842,753	シブヤ	レベル99 ライン999+α
10	マスターオブウェポン	1,570,630	オダジー	

ハイテクノーベル神保町店 ☆=16

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	9,999,990+α	TYRANT-ひむ(犬)	ノーマル 全面クリア 100万×8 ハーホハー
2	ヴォルフィード	9,999,990+α	TYRANT-CHU-MAC	ノーマル 全面クリア 100万×9 ホハホー
3	ドンドコドン(1P)	236,360	OGS-PLUS	ノーマル 全面クリア 残2
4	ホラーストーリー	3,152,130	TYRANT-EXE(犬)	ノーマル 全面クリア 狂犬調教野郎
5	大旋風	4,830,540	ひがしの愛の奴隷 P. K.	ノーマル 7-62 好きにして♡
6	スーパーモナコGP(7速)	D.P. 4,934	しみちょん	ノーマル WETゴール 5'52"27
7	ウィロー	1,712,300	TYRANT-EXE(犬)	ノーマル 全面クリア FUCK!ポチ
8	フリップル	77,100	狂犬君	ノーマル 13面 僕は手なずけ君
9	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"768	クソババア調教野郎-川崎	ノーマル スタンダード ベストラップ 34'678
10	アウトラン(DX)(ヴァインヤード)	4'36"43	CHAT-YOU. A	ノーマル 超昔の記録

・サンペデックナムコランド(千葉) 「ネツゾウスコア」はウソスコアではありません。だれもノート書かないからたった今出したスコアです。(本当はもっと上手い人います)

・ゲームタウンファンタジー(長野) ファンタジー秋には変身!!

君こそゲーメスト!

GAME	HI-SCORE	NAME	店
ウィロー	2,032,000	FPG-SHO	イエローハット(愛知)
ドラゴンブリード	7,824,000	INGS-NHGⓓ	個人申請中島ゲームコーナー(京都)
オメガファイター	9,465,140	ILG-CTR(南国)	プレイシャトー(神奈川)
天地を喰らう 張飛	5,775,000(金仙丹×4,㊖)	RVS-GUN㊙㊐	キャッスル&YOU²(東京)
天地を喰らう 劉備	5,780,200(金仙丹×4,㊖)	RVS-GUN㊐㊍	キャッスル&YOU²(東京)
天地を喰らう 関羽	5,778,100(金仙丹×5,㊖)	RVS-GUNㇶ㊐	キャッスル&YOU²(東京)
天地を喰らう 趙雲	5,718,700(金仙丹×6,㊖)	RVS-GUNⓚ㊐	キャッスル&YOU²(東京)
フリップル	375,280(49面)	HST-Messiah	キャッスル&YOU²(東京)
ドンドコドン 表面,1P	50面クリア	全国15店の皆様	
ドンドコドン 裏面,1P	101面クリア	SSC-ネズミ(ASP)	キャッスル&YOU²(東京)
		BT.	ゲームセンターUFO(神奈川)
		IML-PETⓕ	イエローハット(愛知)
		ComBⓗST. 神魅羅ⓣ	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
スーパーモナコGP AT	D.P=4470	CAN'VEL	ハイテクセガ表町(岡山)
		ComBⓗA.K.D ATは激戦区のはずなのに。	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
スーパーモナコGP 4速	D.P=4610	ComBⓗあきんど 只今背中を負傷中	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
スーパーモナコGP 7速	D.P=4973	Jha	P.C巣鴨(東京)
ヴォルフィード	9,999,990	TYRANT-ひむ㊈ TYRANT-CHU-MAC	ハイテクノーベル神保町(東京)
		VMT-ABU VMT-BBO	大船ビーバー(神奈川)
ウイニングラン イージー	1'59"577	CHU.Q	個人申請 スーパーボーイ(東京)
ウイニングラン テクニカル	2'20"142	夢子ちゃんお誕生日おめでとう!!の蘭	P.C巣鴨(東京)
ゴールデンアックス	偏差値=514.5	SPREAM-I.Z	P.C仙台(宮城)
クライムファイターズ テーブル	1238	MST	ゲームプラザ(熊本)
クライムファイターズ アップライト	219(8面ボス)	HST-SSC-MYR	PC巣鴨(東京)
ダートフォックス 1P	3'56"54	HIT	ゲームプラザ(熊本)
ダートフォックス 2P以上	3'49"31	HIT,V	ゲームプラザ(熊本)
ワイルドファング	364,150	THC-G・WAX㊓-CANⓕ	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)
ターボアウトラン オートマ	8'24"61	HIE-きうち	コミュニティスペースNTK(北海道)
ターボアウトラン マニュアル	7'38"32	ComB-ⓗ 津田投入!A.K.D.	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
ホラーストーリー	5,009,300	DEATH-MASTER-YOS	PC久留米(福岡)
原始島	1,645,950	PIA-CNT Rimi君見てる?	タイトピア木屋町(愛媛)
クラックダウン 旧バージョン	4,974,929	てぃー	荏原ゲームコーナー(東京)
クラックダウン ニューバージョン	5,037,733	Atē-'s	キャッスル&YOU²(東京)
シークレットエージェント	978,700	URX-SKG.BOY	ゲームセンターUFO(神奈川)
ナイトストライカー Pコース	69,131,920	自機がライバル チャネラーまさし君㊈	個人申請ウィルトークタイトー高田馬場(東京)
ナイトストライカー Qコース	73,852,380	究極看板神体 チャネラーまさし君㊈	個人申請ウィルトークタイトー高田馬場(東京)
ナイトストライカー Rコース	92,662,390	まさし君のスタンド 星白金HIR㊗	個人申請ウィルトークタイトー高田馬場(東京)
ナイトストライカー Tコース	90,411,450	Sniper-MTR	個人申請 ゲームプラザ(熊本)
ナイトストライカー Sコース	85,321,800	大仏がライバル チャネラーまさし君㊈	個人申請ウィルトークタイトー高田馬場(東京)
ナイトストライカー Uコース	72,852,270	平和主義がライバル チャネラーまさし君㊈	個人申請ウィルトークタイトー高田馬場(東京)

ハイスコア番外地(★はつきません)

GAME	HI-SCORE	NAME	店
ロンパーズ	9,121,810	IML-UUUⓣ	イエローハット(愛知)
ギャングウォーズ	983,710	URX-TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
ストリートスマート	1,103,200(8面)	T&F KOT	ポニーワールド・ザ・コング(埼玉)
ハードドライビング スコア	311,111	C.M	ゲームプラザ(熊本)
ハードドライビング チャンピオンシップ	1'20"78	V	ゲームプラザ(熊本)
ビッグファイター	5,711,050	N.ARC-K06-RUN	ゲームセンターコパIII(神奈川)
レッスルウォー	10,392,400	まったやん	ハイテクセガ延岡(宮崎)
ウィロー(ゴールド)	156,899	N.ARC- K08-RUS	ゲームセンターコパIII(神奈川)
スーパーマスターズ	−14	プラザの常連じゃ!!	個人申請 ゲームプラザ(熊本)
SDI(4機)	79,636,090	やんちゃ姫 GTOⓡTM	ハイテクセガ金沢(石川)
ファイティングホーク	2,031,000	かまし―サルな女ⓚ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ダブルドラゴンII	307,000	THC-G・WAX会長―GTK-TANⓕ	個人申請 川島玩具店(兵庫)

今回の一番人気はウィロー。タイムストップの稼ぎは大変でしょう。ごくろうさま。番外地には残りゴールド数での集計もしてあります。

天地を喰らうは、連射装置の助けもありますが4部門独占。やはりプレイヤー別での集計は意味が無かったか?

(難易度は違うのに)ちなみにキャッスル&YOU²店は8機種で1位を取るという快挙。

ドンドコドンは、裏面もありますが両方共に永久パターンが発見されました。(やり方はそれぞれ違う)という訳で全面クリアで統一。ちょっとしたお中元になりました。

スーパーモナコGPは、またしてもAT部門で同点一位。こんなことはめったに無い!?

ヴォルフィードは、カンストしてしまうのでこの点数で集計。1000万点のケタがあればもっとシビアな争いになったことでしょう。(全面クリアがあるゲームでカンストしてしまうのはめずらしい)

クライムファイターズは、テーブルとアップライトの難易度が鬼のように違うので分けて集計。しかし、スペシャル面はキテる。

ダートフォックスは、2P以上があまり差がでてないのでひっくるめて集計しました。

ホラーストーリーは100万点超えると無限増えが始まるそうですが…。

ナイトストライカーは個人申請の嵐。スペシャルボーナスがあるので何回取れるかが勝負。

次回のスーパーモナコGPがタイムとDP合わせて集計(予選タイムは含まず)しますのでよろしく。

また、次々回(10月末発売号の集計)では、ゲーメスト参加店からの個人申請は認めないことにします。(公平を期すため)読者の方は注意して下さい。

(悠理)

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	10,000,000+α	CVM-S・T	14周目
2	ファイナルブロー	2,246,220	K・K	ALLクリア
3	ドンドコドン	100,400	小林	R28
4	ホラーストーリー	229,100	小林	
5	四川省	674	ひろよ	ステージ3-2
6	フリップル	67,060	S・T	ステージ12
7	トンマ	563,400	S・T	6面
8	ファイティングホーク	1,971,700	CVM-S・T	ALL AREA149
9	テトリス	388,099	CVM-S・T	ライン499 レベル99 ノーマル
10				

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス	4'04"72	IDD	PC甲府中央 ノーマル
2	ドンドコドン	241,560	赤いウシⓩ	PC甲府中央 50面 1コイン
3	クライムファイターズ	・184	ボケ.T.W	善光寺CH ノーマル
4	ドラゴンブリード	1,168,600	C&Pみゆきちゃんⓩ	PC甲府中央 1コインステージ12(2周目6面)
5	オメガファイター	3,272,000	豊	ノーマル
6	大旋風	10,000,000+α	究極YELLOW君	14周目の最後のボスで達成1UP=0
7	ウィロー	1,565,350	C&Pみゆきちゃんⓩ	PC甲府中央 1コインクリア
8	フリップル	15,520	2度目にやった某兄ちゃん	朝日町CH ノーマル 3面
9	ゴールデンアックス	243'5	田口	朝日町CH 1コインノーミスクリア
10	ウイニングラン	2'01"787	C&Pみゆきちゃんⓩ	朝日町CH (ポールTOフィニッシュ)

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(7速)	DP=4,693	JNY-SET	1、2RACEクリア ニュースター
2	スーパーモナコGP(4速)	DP=4,205	TOM	1、2RACEクリア ニュースター
3	スーパーモナコGP(A7)	DP=3,563	TOM	1、2RACEクリア ニュースター
4	ターボアウトラン	8'28"84	JNY-SET	ニュースター
5	プラスアルファ	10,129,400	オグチ	ニュースター
6	大旋風	1,135,370	7X	ニュースター
7	オメガファイター	707,030	DWARF	エリア4 上高地
8	トンマ	775,200	CHU、Q	1コインオール 上高地
9	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"890	JNY-SET	ニュースター
10	ダブルドラゴンII	33,030	T.	上高地

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス(1P)	4'02"90	ESP-PMB	
2	ドンドコドン	170,270	ESP-Kしま	36面
3	フリップル	95,500	不毛の代名詞-sir	15面
4	オメガファイター	7,391,000	UMR-TOY-POP	
5	大旋風	3,106,970	ESP-LDプレイヤー	5-46
6	ヴォルフィード	1,226,150	不毛の神様はサウスポーsir	
7	オメガファイター(2P合計)	15,177,050	欲の権化 ALF&KK	ALL
8	当店では只今キャロットクイズ実施してます			
9				
10				

がらんがらん ☆=1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	ライン=681	ATM-そろそろ限界Buchi	点カンスト つかれた—!!
2	スカイソルジャー	3,560,900	ATM-GOTY㊞ 難野	うちゅう2番目ボス
3	スカイソルジャー(2P)	2,758,790	ATM-GOTY㊞ & Buchi	ベトナム前半
4	ワールドスタジアム89	14:0	ATM-H-ADM.!ⓜ	メジャーで3回ゴールドDAT大先生
5	ワルキューレの伝説	1,498,200	これでさいごだTOY-POP	ALL、ZAP有り ⓟ×4
6	最後の忍道	420,500	ATM-Lufy	4面後半 かなりきている
7	ダライアス(旧Ver) 2P	6,045,520	ATM-らんまⓂ& Buchi(GOTY)	〔X〕残8 51,200×0
8	ワイルドファング(2P)	13,000	S.Ⓣセブン	1面 横林さんへ
9	ロンパーズ	1,089,150	Sir氏が帰ってくるセブン	R-52、1up×3
10	餓流禍	505	SⓉセブン	4.エアコンがかなりきてる

・プレイシティキャロットｉｎ甲府(山梨)　新製品が続々入荷!!　マニアの諸君、もっともっと熱くなろうぜ、真夏の暑さに負けずに……乗り切ろう。ナムコのお店はクーラーびんびん、笑顔ルンルン、楽しさパワーＵＰでお待ちしています。"夏休みの友"に疲れたら…遊びの方の"夏休みの友"プレイシティキャロットへ遊びにいこうね!!

キャノン最前線 ☆=16

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-61 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	記録更新ならず！	1UP×26コ 5万×17コ（7月現在）	来月は1000万か？
2	ドラゴンブリード	4,005,300	J.MAC(た)	ノーマル2周クリア 残キ3
3	ゴールデンアックス	311.5	ボーグマン8/11	ノーマル クリア
4	スーパーモナコGP（7速）	4,793	TGV(せ)	ノーマル
5	ファイティングファンタジー	327,950	ZAT	ノーマル クリア
6	オメガファイター	3,359,090	AKI(た)	ノーマル7面 適当パターン使用
7	ヴォルフィード	1,536,030	GUC	ノーマル 16面
8	クライムファイターズ	262	WTM(と)	ノーマル 9面
9	大旋風	3,908,100	ちんぴら-MAD(た)	ノーマル 6周目 ヤーさんパターン使用
10	ドンドコドン	10	イージーは200万+αだよ(た)	ノーマル 1面で死亡 50円ハイパー

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	-4	TKG-"死亡執行人" Nao君	1コインALL
2	フラッシュポイント	131,218	TKG-"高岡工芸演劇部部長" Nao君	レベル85 R-29 ライン-343
3	ウィロー	1,609,800	H.FUN	ALL
4	ターボアウトラン（マニュアル）	9'02"48	OTE-KAN,G	ALL
5	大旋風	789,580	OTEMO-RED18	2-08
6	ゴールデンアックス	183.5	早瀬まさみ	
7	ファイナルブロー	2,316,600	筋肉魔人	ALL
8	ストライダー飛竜	266,800	OTE-KAN,G	ALL
9	ファイティングファンタジー	320,080	TKG-"安藤美香さん♡" Nao君	ALL
10	テトリス	ライン=729	CHM-SSC -MOLE=宇宙人	カンスト達成時のライン

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	ライン=636	P.ST-NPIP	カンスト 10万×0回
2	ワルキューレの伝説	1,146,150	KPS-なむこつ -VIP(ら)	ZAP21 残ハート 5.5ケ
3	ワルキューレの伝説（2P）	1,105,250	DAT-じーぢーG&NPIP	ALL
4	サンダークロス	5,781,720	P.ST-HIRO(P)	5-5（1P）
5	サイバリオン（実戦編）	18,190,400	P.ST-NPIP	ノーミス3No.74 ノーダメ1
6	マスターオブウェポン	1,669,680	P.ST-NPIP	悪とー6(ボ)×1
7	SDI（1P）	99,050	P.ST-HIRO(P)	7面 (P)×1
8	ダライアス（EX）	10,213,880	APO'S - FINAL - STAR	〔W〕ノーミス 51200×7コ
9	グラディウス	1000万+α	オペラ男(猿)	20-5にて残63キ
10	飛翔鮫（リバイバル）	6,343,540	P.ST-NPIP	10-5 エリアカンスト

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	7,129,000	VRC-MH	2-7 ノーマル
2	ドラゴンブリード	925,000	KFKにパチンコ教えられた奴	2-5 ノーマル
3	大旋風	1000万+α	熊本吉浦章一	15周目ノーマル 連射装置有り
4	ウィロー	1,728,300	・F・	ALLノーマル
5	プラスアルファ	1000万+α	SOS	7-7 ノーマル 1UP×4
6	バードドライビング	1'23"44	MAL	マニュアル 2周
7	ワルキューレの伝説	1,446,360	パチンコをやめたKFK	クリア ハート4個 ノーマル
8	ヴォルフィード	4,051,290	JUN	R-15 ノーマル
9				
10				

HI-TECH SEGA金沢 ☆=1

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(4速)	4,327	GOR-じょーじ(な)	1位クリア
2	ワイルドファング	269,150	HOW-GON 恥林(へ)	ノーマル3人設定 ALLクリア
3	フラッシュポイント	187,279	HOW!-SOU(異)か？	ノーマル設定 面飛有
4	ウィロー（GOLD）	GOLD=78,034	GOR-天帝	ノーマルALLクリア 2人、3ゲージ
5	天地を喰らう（張飛）	5,503,200	GOR-TNC(会)	ALLクリア 金×4
6	クラックダウン（旧バージョン）	4,364,251	ずんたたおらおら 小原君(へ)	ノーマル ノーミスALL
7	ワイルドファング（2P）	318,950	1Pウキャ!! 2P(魔)龍王水伯	ノーマル 3人設定 ALLクリア
8	大旋風(連)	1,198,510	OPA	ノーマル2周目 AREA48連射付
9	天地を喰らう（2P）	6,302,300	GOR-天帝 GOR-おさるのゴリキン	1P関羽、2P趙雲 ノーマルALLクリア
10	SDI	79,636,090	やんちゃ姫 GTO(R)TM	ノーマル4機 ALLクリア オルバ=34 ノーミス

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	1,000,230	人間模怒寄	
2	フリップル	78,460	人間模怒寄	St12面
3	サンダークロス	8,547,060	せいたくやのHUN	7周目終まで
4	マスターオブウェポン	1,476,950	せんたくやのHUN	ACT-6
5	天地を喰らう	4,723,000	MIKI	ALL
6	アクトフェンサー	2,049,340	DON	
7	レインボーアイランドEX	68,617,170	SHO（カメ男オグ人）	R38
8	サンダークロス	3,486,660	HUNの兄ちゃん	ALL
9	オーダイン	718,700	WIZ	
10	ドラゴンスピリット	1,297,140	SHO（CST）	ALL

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らう（趙雲）	5,090,700	チャーリー	1コイン ALL
2	天地を喰らう（関羽）	5,131,700	よっちん	1コイン ALL
3	天地を喰らう（2P）	6,033,300	水鏡先生&よっちん	劉備+張飛 1コイン ALL
4	テトリス	999,999+α	MYN	ライン999+α レベル99+α
5	テトリス	999,999+α	T.T	ライン999+α レベル99+α
6	ウィロー	1,152,550	ターミネーター	1コイン全面クリア
7	イグジーザス	1,489,380	かちにら	1コイン2周目3面
8	サイドアーム	1,831,800	MPS	1コイン全面クリア ノーミス
9	ストライダー飛竜	208,050	人之道文丸	1コイン5面
10	大魔界村	219,500	KAZUMI-(な)	1コイン全面クリア 残2

ウィルトークタイトー金沢店 ☆=2

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	2,737,950	FGC	8面 ノーマル
2	クライムファイターズ（テーブルタイプ）	370	YOG-SOTHOTH	ALL ノーマル
3	ドンドコドン	253,570	GOR-DNP/だあれん(王)	50面ノーマル
4	ワイルドファング	214,500	GOR-天帝	5面
5	フリップル	79,220	YOG-SOTHOTH	13面 ノーマル
6	天地を喰らう（張飛）	5,347,100	GOR-TNC(会)	ALL
7	ナイトストライカー	31,651,500	魔神衆鉄神"J"	Qゾーンクリア
8	ナイトストライカー	36,251,610	GOR-ISD	Sゾーンクリア ノーマル
9	スーパーモナコGP（7速）	4,339	D・K	クリア
10	ウイニングラン（テクニカル）	2'21"019	CHAT-INFINITE -ずるずる	

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らう（趙雲）	3,541,400	TZRがほしいKS	ノーマル2人同時
2	天地を喰らう（関羽）	2,223,400	マブー	2人同時
3	ウィロー	1,730,150	FOX・BYE	ライフ3、3PLAYRES R-ALL
4	ゴールデンアックス	239	LUNA!	ライフ×3 R-ALL
5	ワルキューレの伝説	1,196,170	(若)	ライフ×3 R-ALL
6	トンマ	300,400	(若)	ノーマル R-ALL
7	プラスアルファ	10,000,000+α	おさる	ノーマル 連射装置 7-5 残不明
8	フラッシュポイント	157,013	GAM-TET²	R-43 セレクト有
9	大旋風	335,300	サンチョリーナ(若)	ノーマル R-41
10	天地を喰らう（関羽）	5,240,000	R.M小林	R-ALL 1人プレイ

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	6,134,000	Sgt. Pepper	1ミス ALLクリア
2	オメガファイター（1P）	2,655,940	VLT.-みっちい！	1コイン 8面
3	オメガファイター（2P）	8,908,650	Pepper:Zero	2周目7面
4	スーパーマスターズ	±0	AKIRA	1コインALL
5	テトリス	999,999	Sgt. Pepper	レベル99 ライン999
6	ゴールデンアックス	153.5	ブリバリのNAM	1ミスALL
7				
8	クライムファイターズ(1P)	199	AKIRA	1コイン7面ボス
9	クライムファイターズ(2P)	296	AKIRAとMB	1コイン7面ボス
10	スプラッターハウス	644,000	ブリバリのNAM	1コインALL

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP（4速）	3+685	(悪)No.12ジェネラル	ノーマル
2	フラッシュポイント	89,522	GOR-OSDHK-DNP-たあれん(王)	ノーマル 面とばし有
3	ワイルドファング	246,150	魔神衆邪神ORC	ノーマル ALL
4	ゴールデンアックス	H:407.5 S:377.5	魔神衆U-まつい(チ)	ノーマル ALL
5	ベイルート	380,150	魔神衆猫男 ニャンニャンSPT	ノーマル ALL
6	ロンパーズ	979,710	GOR-OSDHK -たあれん(王)	ノーマル R・49
7	上海II	846	宇野宗祐	ノーマル
8	ファイナルブロー	2,280,810	JUDAS・P	ALLノーマル
9	ストライダー飛竜	369,300	GOR・ラーメン将軍	ノーマル ALL
10	ターボアウトラン（オートマ）	8'43"85	魔神衆邪神ORC	ノーマル ALL

ハイテクセガ万代店 ☆=4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	DP?7速	KEN	スーパーライセンス ノーマル 3'02"45/3'18"12ALL
2	ターボアウトラン（オートマ）	8'25"23	(J)WELLTH	ノーマル
3	フラッシュポイント	152,632	Beene(ゆ)ADL	R56まだ青い
4	ゴールデンアックス	265.0	Beene-Yu-Chi	ノーマル ALL AMAZONES
5	ゲイングランド	30,533,265	少年ジャンプで復活DIO=ブランド	120秒 ノーマル クリア
6	大旋風	996,400	PULSE-ZIV	3機設定 ノーマル 2周目エリア46
7	フリップル	89,540	AAC-PON	14ステージ イージー
8	ドンドコドン	99,330	AAC-PON	28面
9	ウィロー	1,641,750	FOX-BYE	2回目3ゲージ ノーマル クリア まだある
10	ワイルドファング	199,650	ACC-FU	5面

ビッグキャロット京都 ☆=6

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス	3'58"10	おやじフォックス	1人プレイ
2	スーパーマスターズ	-2	てん	1コイン18ホール設定
3	ドンドコドン	287,590	MPY-よしみ	8ミス おもて面クリア
4	大旋風	10,000,000+α	おれがたこさん	15周目エリア45で達成
5	ファイナルブロー	2,957,510	あうあうPAJ	ALL
6	ギャングウォーズ	218,340	SHIT	3ミスALL ジャンキー
7	ハードドライビング	1'22"71	Sublime-Lizard	マニュアル使用
8	ヴォルフィード	2,242,750	AAA	ROUND14
9	ウィロー	1,465,550	にせ高速水島屋	ノーミスクリア
10	テトリス（ノーマル）	999,999+α	洋食いくた	全消しなし ライン984

イエローハット ☆=49

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス（1P）	3'57"12	LGI	2P、3P、4Pは死んでいる。
2	ターボアウトラン（マニュアル）	8'00"39	IPD-TM	ノーミス 安全運転
3	ドンドコドン（表面、1P）	1,167,640	IML-UUU(た)	3機設定 ノーマル ALL
4	ドンドコドン（裏面、1P）	869,030	IML-PET(ふ)	同上 あと80万？
5	大旋風	10,000,000+α	IML-PET IKT-MAD(た) R.Fripp	連射装置付きです。
6	ドラゴンブリード	5,401,200	J.MAC(た)	3機設定 ノーマル ALL 残4
7	ヴォルフィード	5,729,630	FEE	15面 100万×2
8	ウィロー	2,032,000	FPG-SHO	2機設定 ノーマル ALL 残0
9	ロンパーズ	9,121,810	IML-UUU(た)	3機設定 ノーマル ALL 1UP×26
10	アースシェイカー	23,832,620	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	エクストラボール3 1ミリオン×1（3ボール設定）

プレイシティキャロット長岡店 ☆=3

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	4,455,970	TAKA	2-5
2	ダートフォックス	4'03"85	超グラツェ、スゴイ美女たち	1P
3	ヴォルフィード	2,567,290	じょつもじょんがらぶし	ALL
4	天地を喰らう（関羽）	5,191,500	敵将とっつあむ	ALL
5	大旋風	2,237,710		4-30
6	ウィロー	1,476,450	超角田	ALL
7	ドラゴンブリード	1,374,200	WANCHAN	R-11（2-5）
8	ドンドコドン	190,710	見参！メガトラマン！	R-44
9	イメージファイト	P1、P2、あり 2-8で終わった	高橋くん	1コイン 連射つき
10	原始島	1,552,200	SOF-FIN	ALL

・ファミリーランド（北海道）　大旋風に連射がつきました。皆様、遊びに来て下さいネ。女性の方も大歓迎です。　・ゲームイン・クーガー（山形）　いよいよ姉妹店をオープンします。（時は8月）所は新庄、その名は〝ホットスペース・クーガー〟。中身もだんだん充実していきます。当店ともども可愛がって下さい。

ヒットゲームBEST10

2位以下混戦模様

プレーヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	462	セガ
——	2	ドラゴンブリード	236	アイレム
11	3	スーパーモナコＧＰ	216	セガ
——	4	クライムファイターズ	199	コナミ
——	5	オメガファイターズ	195	ＵＰＬ
12	6	ワールドスタジアム'89	175	ナムコ
——	7	ドンドコドン	165	タイトー
2	8	ウィロー	150	カプコン
8	9	天地を喰らう	145	カプコン
7	10	大旋風	129	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
ウイニングラン 128	ゴールデンアックス 126	ヴォルフィード 116	フラッシュポイント 110	ダートフォックス 95

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	500	セガ
9	2	スーパーモナコＧＰ	232	セガ
12	3	ワールドスタジアム'89	204	ナムコ
5	4	ウイニングラン	196	ナムコ
——	5	ドラゴンブリード	177	アイレム
——	6	クライムファイターズ	175	コナミ
4	7	天地を喰らう	141	カプコン
——	8	オメガファイター	131	ＵＰＬ
——	9	フラッシュポイント	116	セガ
3	10	ゴールデンアックス	113	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
ウィロー 112	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ 110	ダートフォックス 101	ファイナルラップ 100	大旋風 78

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム。②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は69店7月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今月もテトリスがTOPになりましたが、今回は大部点数が落ちてきました。セガのニューゲーム、フラッシュポイントにある程度点をくわれたことが1つの原因だと思います。テトリスも人気が落ちつつあるが、テトリスを脅かす力のあるニューゲームがあんまりないという所でしょう。

格闘技として抜群クライムF

テトリスコーナーはこんな所にしておいて、2位以下を見ると、ドラゴンブリードとスーパーモナコGPの伸びが目をひきます。

ドラゴンブリードはシューティングが少ない中、巨大な自機のキャラクターのインパクトがずばぬけていました。キャラクターは良くできたゲームなのですが、これも内容が長続きするタイプかどうか気になります。

スーパーモナコGPは多くの店に出回るようになり、F―1の人気にも乗って一気に躍進しました。今の段階ではウイニングランを少し抜いています。

コナミのクライムファイターズは大阪のショーでも人気がありましたが、格闘ゲームの中では抜きんでた結果になりました。やはりキャラクターの魅力と、そこそこ遊べる内容が人気を呼びました。キャラクターに魅力があってもとても先に進めないようでは、問題がありますから。

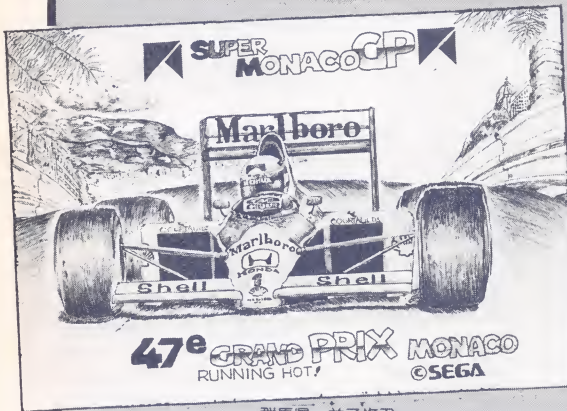
シューティングで健闘したのはUPLのオメガファイターです。思い切った得点システムと撃ちまくれる楽しさがよかったのではないでしょうか。フルオート連射というシステムが充分通用することを実証したと思います。

今回は先月から落ちたゲームがかなりあります。ウィローもそうで、2位から8位くらいまで落ちてしまいました。難易度のバランスがいかに大切かという例だと言えます。2面の馬車だけ特別に難しく、5面と6面が易し過ぎたと思います。天地を喰らうの方が息が長く、今月はウィローより上に来てしまいました。

大旋風は究極タイガーの後を狙うにはちょっと力不足だったか。ターボアウトランはモナコGPに押されて消えたという感じです。

新製品は、エリア88が間に合うかギリギリの所です。

（せんじ）



群馬県　益子修君

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィニングラン（イージー）	2'02"071	関大の使者 TALLEST-有山	BESTLAP 39"452
2	ストライダー飛竜	442,150	杉本町の使者 TALLEST-有山	1コインオールクリア
3	アクトフェンサー	10,000,000+α	WXY-VAL	4-3
4	ワルキューレの伝説	1,458,700	ぱすてるくん来たのよのMPY-よしみ	ALL
5	イメージファイト	1,658,900	INGS-RAY	全２周クリア
6	フェリオス(イージー)	630,710	２機かせぎ失敗 KRG-直美	ALLクリア
7	オメガファイター	2,584,200	196cmの TALLEST-有山	７面
8	クライムファイターズ	70	KATA	旧バージョン1P３面
9	レインボーアイランド	20,760,560	MPY-よしみ	ALLシークレット ALL残９
10				

ハイテクセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラッシュポイント	106,083	SDINGS-BOSTON	1〜21面 レベル49 ノーマル設定
2	ストライダー飛竜	447,150	TALLEST-有山	全クリア イージー設定
3	ダブルドラゴンII	147,800	DEVISE-T.H	最終面 ノーマル３人設定
4	クロスシューター	10,000,000+α	TALLEST-有山	ノーマル設定 残機25機 ノーミス達成
5	クロスシューター	21,908,900	店員㋒	２千万とっぱ時あきらめた
6	ターボアウトラン（マニュアル）	8'34"89	MGF-大橋真弓のファン	敵車イージー
7	テトリス	580	SDI-BOSTON	全消しボーナスなし カウンターストップ
8	アトミックロボキッド	1,013,100	TALLEST-有山	ノーマル設定 オールクリア
9	ゲイングランド	31,016,405	EVE&XAX	イージー設定 オールクリア ２人プレイ
10	ゴールデンアックス	偏差値=374.5	CHAR-GEKI㋜	344.5 オールクリア ギリアス

ゲームハウス999　☆=2

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP（７速）	4,512	私を小倉につれてって 落馬の万券男Y.I	
2	ドラゴンブリード	478,400	グラII優勝の写真がちがうINGS-TGK	
3	ウィロー	1,555,000	INGS-西川セブン㋤	
4	フリップル	65,470	グッドタイミング小池	11面
5	クラックダウン	4,023,950	ABC	
6	ゴールデンアックス	268.8	INGS-西川セブン㋤	ティリス
7	オメガファイター	1,252,000	XYZZZ	
8	天地を喰らう（趙雲）	5,133,300	CAP	
9	〃　（張飛）	5,025,900	AKD-J.J	
10	フラッシュポイント		スコア申請なし	

チャレンジャー関大前店　☆=7

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP（AT）	4,363	NAE（３年早いのがわからんのか！）	ノーマルALL
2	スーパーモナコGP(4速)	4,428	ILLUSION-Sumi!!	ノーマルALL
3	スーパーモナコGP(7速)	4,611	ILL-8A-X！	ノーマルALL
4	ヴォルフィード	2,435,120	CONDOR②	R.15ノーマル
5	オメガファイター（7P）	7,961,350	下手の極みキートン!!	2-7ノーマル
6	オメガファイター（2P）	10,220,020	キートン!!SFC-さんどら	2-8ノーマル
7	ドラゴンブリード	1,152,600	INGS-ZZZ（MNG）	ST.11（2-5）ノーマル
8	ターボアウトラン	7'39"68	ILLUSION-8A-X！	タイムイージー 敵車イージー
9	戦え！ビッグファイター	3,402,250	INGS-ZZZ（MNG）	R2-8 ノーマル ㋹あり
10	ストリートスマート	738,500	HAL	R-6 ノーマル 空手家

ジャンボ&ジャイアント　☆=10

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドンドコドン（1P）	363,410	INGS-STR	ALL1〜50 ２万×５
2	ドンドコドン（1P）	249,050	INGS-FAN	ALL51〜101 ２万×５ かせぎ無
3	ドラゴンブリード	4,744,200	INGS-N.H	ALL　残３ あと400万
4	ウィロー	2,007,250	INGS-M.M	ALL 禁ゲーム15日達成
5	クライムファイターズ	298	INGS-DKT	6面 正座使用 ５ヶ年計画
6	ホラーストーリー	2,337,710	Toshi	ALL
7	ダートフォックス	3'59"53	IPL-たこじ	ALL1P
8	テトリス	ライン589	INGS-BOSTON	カンスト 全消しなし
9	ブラックナイト2000	11,650,080	HI	ピンボール
10	大旋風	10,000,000	たこさん・BOM-M.M	R-15で達成

・稲毛サンシャイン（千葉）　「天地を喰らう」が連射装置付！　流星剣が全開バリバリ!!　・ゲームセンターコパIII（神奈川）　当店には1.8m×0.9mのハイスコアボードが2枚あります。是非、自分のスコアを載せてみてはいかがですか？　あと、当店のジュースの自動販売機はハードランクです。ｂｙ．担当Ⓩ

ビデオゾーン50 ☆=6

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(オートマ)	DP=3,575	MAY	7/28
2	クライムファイターズ	407	ADA	7/28 ノーマル クリア
3	ホラーストーリー	1,473,490	TAI	7/11 100万点以上 無限増殖
4	オメガファイター	2,897,010	EXE	ノーマル 7/26 1-8
5	ワールドスタジアム89	17-0	TK	F対 L4-4 2回コールド勝ち
6	ドラゴンブリード	1,066,100	まんねん	ノーマル 10面
7	ビックファイター	3,072,500	PAO	ノーマル 2-4
8	レッスルウォー	8,403,900	岩内	ノーマル 7/18 クリア
9	ナイトストライカー	34,131,140 38,282,190	TAI PAO	Qコース 7/24 Sコース 7/23
10	ナイトストライカー	27,301,220 27,091,870	PAO PAO	Uコース 7/20 Tコース 7/19

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィニンググラン(テクニカル)	3′34″363	ARB	6周設定
2	ダートフォックス	4′02″50	APEX-K.E	
3	ヴォルフィード	2,357,570	M. K	9面 50万×3
4	オメガファイター	2,621,000	EXE	1-8
5	ファイナルブロー	2,319,430	ENO	ALL
6	ドンドコドン	237,490	S. BOY-K	全50面クリア
7	ウィロー	1,586,600	APEX-MAK	ALL
8	大旋風	1,269,760	APEX-K. E	2周目 エリア62
9	イメージファイト	1,029,200	PTA	2-4
10	テトリス(ハーデスト)	ライン767	MK	カンスト

ジョイランド松江店

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フリップル	75,690	MAD	ノーマル
2	大旋風	1,250,690	APEX-K. E	2周目エリア60 ノーマル
3	ファイナルブロー	2,059,940	YOU	ノーマル
4	ホラーストーリー	268,350	PAO	2面 ノーマル
5	TATSUJIN	20,000,000+α	ADEPT-TOI	5機設定
6	ナイトストライカー	39,922,350	PAO	Sクリア ノーマル
7	テトリス(イーシー)	996,720	水さん	ライン、レベル 999、99+α
8	ヴォルフィード	1,540,460	白いまぼろし	ラウンド11 ノーマル
9	天地を喰らう(関羽)	5,093,200	ABCランド	ALL ノーマル
10	スーパーモナコGP			

ゲームシティOZ ☆=4

山口県小野田市高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	2,096,980	WAC-ARAYA-HSK	ノーマル 3機 3周目 エリア61
2	クライムファイターズ(テーブルタイプ)	254	バブルスIDA	ノーマル 3人 4ゲージ END
3	天地を喰らう(趙雲)	4,449,800	OBA	ノーマル クリア
4	ウィロー	1,615,650	WAC-MPP	ノーマル クリア
5	ドンドコドン	136,930	MAR	ノーマル 37面 ワープなし
6	フリップル	88,790	FLY	ノーマル 14面
7	ヴォルフィード	817,790	TOY	ノーマル 3機 3面
8	ダートフォックス	4′09″71	FLY	ノーマル クリア 1人プレイ
9	ナイトストライカー	28,171,590	ZIA	ノーマル クリア Oコース
10	メタルホーク	13,027	WAC-ARAYA-HSK	ノーマル 3機 クリア

WE'LL TALK TAITO高松店

高松市常磐町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	35,651,940	KEISHIRO	1コイン ALL ノーマル A-C-F-J-N-S
2	ホラーストーリー	2,535,750	ALF-RUN	1コイン ALL イージー 3人設定
3	ヴォルフィード	2,692,410	DEI	ノーマル 3機設定 6面
4	スーパーモナコGP(7速)	3′03″22 3′16″13	RF	ALL 1位-3位 D. P=4061
5	フリップル	105,150	ハクタカオ	ノーマル 17面
6	ファイナルブロー	2,389,630	ALF-RUN	キングジェイソン 1コイン ALL
7	トンマ	202,100	点かせぎしてないMIZO	ALL 残×5 1コイン イージー 設定3
8	クライムファイターズ	267	WADA	ノーマル 3人設定 7面
9	ヴォルフィード	1,109,470	FBI	ノーマル 3機設定 11面
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,590,450	T. 島田	ノーマル ALL
2	オメガファイター	2,626,000	RZV	ノーマル 7面
3	プラスアルファ	3,927,600	前嶋	3周7面
4	ストリートスマート	330,400	石井	3面
5	ドラゴンブリード	394,700	T. 島田	5面
6	天地を喰らう	1,542,800	○○	7面
7	ギャングウォーズ	119,020	前嶋	3面
8	フリップル	74,310	紳士	12面
9	ワイルドファング	137,850	マエジマ	4面
10	ワルキューレの伝説	457,090	平野	

ハイテクセガ表町店 ☆=15

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	4,470	CAN'-VEL	ALL1位 Total Time 6′18″59
2	スーパーモナコGP(4速)	4,581	CAN'-VEL	ALL1位 Time 6′07″14
3	スーパーモナコGP(7速)	4,823	CAN'-TAC	ALL1位 Time 5′59″37
4	スーパーマスターズ	−10	TURBO. T	ノーマル 1コイン 18ホールクリア
5	天地を喰らう(劉備)	5,231,800	温恭院	ノーマル ALLクリア
6	天地を喰らう(関羽)	5,138,300	温恭院	ノーマル ALLクリア
7	天地を喰らう(張飛)	5,086,800	温恭院	ノーマル ALLクリア
8	ワイルドファング	225,400	ODAHARA	ノーマル 最終面
9	ウィロー	1,632,100	CCD	2機設定、ALLクリア ノーマル

アミューズメントマリオ ☆=1

岡山県倉敷市児島下之町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	オールカウント達成	会社員MX. GOD 学生R. 合上3人	店長は正月からしているがクリアーできない。
2	プラスアルファ	6,000,000+α	JAKEE、LEE	6周いてもおわらん 閉店ストップ ノーマル
3	ドラゴンブリード	1,132,500	Fin、キャラメル	2-6 ノーマル
4	スーパーモナコG. P(AT)	DRY 3′12″15 WET 3′17″98	DOT-キャラメル	DP. 4079 P. P×2 ノーマル
5	ウィロー	1,652,950	Fin-キャラメル	クリア ノーマル 5面 マーティガン使用
6	ファイナルブロー	1,904,090	詐欺師=(ペ)	ノーマル ガッチャン使用?
7	天地を喰らう(劉備)	5,254,700	DNA-キャラメル	クリア最近キャラメルのあき箱多い。
8	天地を喰らう(趙雲)	5,239,900	WHO-キャラメル	クリア
9	天地を喰らう(関羽)	5,261,800	GOD-キャラメル	クリア
10	原始島	——	だれか行ってくでー	イージー

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=41

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	2,010,250	ComB-(は) St. 神魅羅(ダ)	ノーマル設定(2人) ALL超かせぎゲーム。
2	ドラゴンブリード	2,853,000	ComB-(は) St. 神魅羅(ダ)	ノーマル設定 ALL 残×1
3	オメガファイター(1P)	6,519,000	ComB-(は) KST-原田(副)	ノーマル設定 2-7 なぜか死んでいる。
4	ホラーストーリー(1P)	1,261,080	ComB-(は) St. 神魅羅(ダ)	ノーマル設定 ALL 100万点行くと…
5	ドンドコドン(1P)	260,450	ComB-(は) St. 神魅羅(ダ)	ノーマル設定 真のエンディング ALL
6	クライムファイターズ(1R)	777	ComB-(は) KST-原田 副隊長	ノーマル設定 ボスステージ(ムチャ)
7	シークレットエージェント	690,000	ComB-(は) St. 神魅羅(ダ)	ノーマル設定 ALL DECOファンなので。
8	ターボアウトラン(マニュアル)	8′38″32	ComB-(は) 津田投入/A.K.D.	ノーマル設定 ALL つかれた。(完)
9	スーパーモナコGP(AT)	6′18″42 D.P=4,470	ComB-(は) A.K.D. ATは激戦区のはずなのに。	ノーマル設定 (秘)スタートあり。
10	スーパーモナコGP(4速)	6′04″85 D.P=4,610	ComB-(は) あきんど 只今背中を負傷中!	ノーマル設定 WETには意外な技が…

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクトフェンサー	957,820	…Y	3面 ノーマル
2	オメガファイター	2,590,010	AIA(相川)	6面 ノーマル
3	ワイルドファング	199,550	XYZ(な)	5面 ノーマル
4	ヴォルフィード	2,481,260	AIA(相川)	クリア ノーマル
5	大旋風	966,650	NOY(タコ人)	ノーマル 2周目(エリア43)
6	ドラゴンブリード	551,800	AIA(相川)	6面 ノーマル
7	ウィロー	1,518,850	熊谷	クリア ノーマル
8	天地を喰らう	4,874,100	熊谷(趙雲)	クリア ノーマル
9	テトリス(イージー)	ライン799	岡本	
10	スーパーチャンピオンベースボール	3回コールド	およよ	1コイン

三宮カーニバル ☆=12

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	4,342	SVR-MYA-NIS(す)	6′22″78 予選3位
2	スーパーモナコGP(4速)	4,551	ML(美)-SPREAM-SOL(主任)	6′09″38 1せっしょく
3	スーパーモナコGP(7速)	4,660	CAN'-TAC	6′09″86
4	ドラゴンブリード	621,900	SVR-SHINE(新幹線(遅))-LAC(Jr)	7面
5	ワイルドファング	286,800	THC-PLY(DET)(ち)	ノーミス ALLクリア
6	シークレットエージェント	571,400	SFL-KMG-MUW	6面 ボス
7	ウィロー	1,805,600	SVR-KMG-WIZ(ま)	ALL、残0
8	テトリス	ライン=550	SDINGS-BOSTON	電消し、使わず
9	大旋風	10,096,770	KAA(超ひまつぶし)	15周目で達成 連射装置設置機
10	ワルキューレの伝説	1,636,970	Mercury[水]	ラストボーナス 30分

ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	7,142,000	HYAKU-SPT 芹生ER	ノーミス 2周ALL
2	フラッシュポイント	98,878	Y. SUZUKI	R-36
3	ストリートスマート	554,600	WAN	R-5
4	オメガファイター	3,897,490	響子さんパワー爆発LAC	R-8
5	ウィロー	1,562,200	F. S. S-CLOTHO	ALL 残=0
6	ギャングウォーズ	156,600	WAN	最終ラウンド
7	ゴールデンアックス	244.0	J. S. S-CLOTHO	ALL ノーミス
8	プラスアルファ	10,000,000+α	グランや!!(永野)	7-7で達成する。
9	原始島	1,582,600	響子さんパワー爆発LAC	ALL 残0
10	天地を喰らう(張飛)	5,067,300	JPS-力王	ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=3

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	D.P=4,392	SVR-SHINE(新幹線(遅))-NIS(す)★	ALL 1-1-1 6′23″19
2	クライムファイターズ(アップライト)	145	SFL-KID	5面
3	オメガファイター	3,108,300	SFL-KID	8面
4	ストリートスマート	892,200	SFL-KID	7人目
5	ウィロー	1,788,450	SVR-MYA-WIZ(ま)	ALL、1UP×3
6	ウイニンググラン(イージー)	2′00″404	SFL-MYA-PEY	BEST、39″030
7	ワイルドファング	364,150	THC-G・WAX(副)-CAN[ぶ]	ALL
8	天地を喰らう(関羽)	5,456,300	SFL-KID	ALL
9	ゴールデンアックス	偏差値=403.5	THC-FSG・STAFF-SIR(会)	ALL、ギリアス 375.5点 まだまだだよ!
10	ウイニンググラン(テクニカル)	2′23″309	SFL-FSG-ZTA(夫) No.10063	

明石ラポス2Fゲームコーナー

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,781,100	SVR-KMG-WIZ(ま)★	ALL 残0 1up×3 ノーマル
2	ワルキューレの伝説	1,097,900	SVR-SHINE(新幹線(遅)+おはぐろ)-NIS(す)★	ALL (ボ)×4
3	ワルキューレの伝説(ZAPなし)	1,055,630	SVR-MYA-NIS(す)★	ALL (ボ)×4
4	マスターオブウェポン	1,940,860	SVR-KMG-WZ(ま)★	イージーAct6(ボ)有
5	トンマ	744,600	もう好きにして★	SGP. HCH. SFLの人げんき?
6	ファイナルブロー	3,709,790	SVR-TRS(す)★	(ボ)×1、ALL
7	イメージファイト	1,065,400	THC-SIR★	しめし合わせなし。
8	ソロモンの鍵	1,129,430	SVR-もんもるくん★	7-510万×1 20万×1
9	モンスターレア	663,650	SVR-KMG-WIZ(ま)★	12面 カモゲー
10	ゲイングランド(1P)	30,828,415	Mr. YA!	ALL、ノーマル

コインスナック24 ☆=8

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦え!ビッグファイター	5,475,800	HCS-MPL(マ)	ノーマル全2周クリア 残×4
2	ウィロー	1,832,550	HCS-MPL(マ)	ノーマル 全面クリア
3	プラスアルファ	10,347,800	TYS	ノーマル 9-2
4	大旋風	704,280	TYS	ノーマル エリア62
5	ウイニンググラン(イージー)	2′04″306	HCS-とりあえず(か)	ALL 1位
6	ウイニンググラン(テクニカル)	2′23″299	HCS-とりあえず(か)	ALL 1位
7	オメガファイター	4,862,300	HCS-EHSK-KAW	ノーマル 2-7 ボ×0
8	ワイルドファング	159,100	TOM	ノーマル 全面クリア
9	ドラゴンブリード	439,300	HCS-BOY	ノーマル 5面
10	ホラーストーリー	412,800	だれかのスコアー	ノーマル 3面

・ビデオゾーン50（鳥取） 18インチテーブルゲーム機（テーブルとモニターのみ）無料で差し上げます。希望の方はハガキに電話番号記入の上申し出て下さい。先着順に発送致します。送料は着払いとなります。（モニターはナナオとドエーが多いです。）

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドンドコドン	22,040	浜口和紀	小6年
2	オペレーション サンダーボルト	220,650	浜脇泰年	中2年 3面
3	クライムファイターズ	40	中島 稔	2面、社会人 かなりの人気です。
4	ゴールデンアックス	125.5 139.0	山口恵一郎 鶴 邦彦	予生 全面クリア、2P
5	ゲイングランド	16,568,778 16,546,018	出口 剛 清家弥一郎	4-8の予生 2Pプレイ
6	オメガファイター	594,800	FZR、北高3年	本名フルネームで お願いします!
7	ドラゴンブリード	467,600	小林政彦	中3年 5面
8	ウィロー	52,000	川谷陽一	中1年 3面のボス
9	プラスアルファ	44,900	林田孝宏	小3年
10	大旋風	150,800	大平隆志	中3年

ゲームインプラザオリンピアン ☆=8

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	2,695,180	G.M.C.DURAN	1コイン7面 ノーマル 500,000点ボーナス5回
2	オメガファイター	3,938,000	G.M.C.DURAN	1コイン ノーマル 7面
3	ドラゴンブリード	1,228,800	G.M.C.DURAN	1コイン ノーマル 2周目の5面
4	大旋風	10,000,000+α	G.M.C.DURAN	1コイン ノーマル 15周目の最終面で達成
5	ドンドコドン	260,150	ロニー山田	1コイン ノーマル ALL
6	メタルホーク	13,588	BIG	1コイン ALL ノーマル 残3機
7	ドカベン	659,253	KNOK. 撃墜王飛龍	優勝ゲーム 土佐丸 余分 コンティニューナシ ノーマル
8	天地を喰らう(関羽)	5,395,700	HALFLING	ノーマル ALL
9	スーパーマスターズ	−3	PIRELLI	1コインホールアウト ALL ノーマル
10	ダートフォックス	3′58″43	塩ComB- ペガサスラビットV	1コイン1P ALL ノーマル

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビング(アタリ)	248,262	MIYA	8周目 オートマ
2	ゴールデンアックス	偏差値=312.0	PSG-ラッキーマリ	2人設定、ギリアス
3	大旋風	5,300,540	ALF-RUN	8-51
4	ドラゴンブリード	723,300	PSG-ラッキーマリ	8面
5	フリップル	89,000	自政考夫	14面
6	ヴォルフィード	2,657,950	ALF-RUN	8面
7	ウィロー	1,639,750	ALF-RUN	記録更新なし
8	テトリス(ハード)	ライン=751	PSSG-ラッキーマリ	記録更新なし

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムファイターズ (アップライト)	117人	Mr. X.	
2	オメガファイター	4,956,000	鬼ゃ〜ず、王者pochi!	LAST MISSON
3	ドラゴンブリード	435,700	VFR	5面
4	アクトフェンサー	9,999,990+α	鬼ゃ〜ず、王者pochi!	ニューバージョン 4-3で達成
5	ウイニングラン (イージー)	2′04″211	うふふのあや丸	予…2位、決…1位
6	ウイニングラン (テクニカル)	2′26″628	うふふのあや丸	予…2位、決…1位
7	ワルキューレの伝説	1,085,860	鬼ゃ〜ず、SoL!	ALL ハート×5.5 ZAP×2
8	フリップル	86,660	鬼ゃ〜ず、王者pochi!	R. 13
9	テトリス	999,999+α	鬼ゃ〜ず、NMC!	レベル99+α ライン999+α
10	天地を喰らう(趙雲)	5,379,500	鬼ゃ〜ず、帝王RX-78!	ALL ㊎・4

プレイシティキャロット久留米店 ☆=1

福岡県久留米市六ッ門2-34三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ホラーストーリー	5,009,300	DEATH•MASTER-YOS	ノーマル ノーミス 最終かせぎ
2	フリップル	70,890	T. Y	
3	ドラゴンブリード	1-5	NKS	点数不明 ノーマル
4	ドンドコドン	裏50面	N. F	点数不明 ノーマル
5	ウィロー	1,601,250	DEATH-MASTER-YOS	昔のスコア ノーマル
6	ワルキューレの伝説	1,279,550	K. K	ノーマル
7	天地を喰らう(張飛)	5,186,800	D. X	ノーマル
8	テトリス	カンスト1034ライン	T. Y	ノーマル
9	ストライダー飛竜	119,300	なじょのれれのおちさん	ノーマル スコアになっていない
10	モンスターランド	G=6,235	DEATH-MASTER-YOS	昔のスコア ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=2

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	37,041,480	SURPASSER R. T	A-B-D-G-K-Qクリア WIPE×2、残シールド×5
2	ウイニングラン (イージー)	2′05″434	SURPASSER LEE㋚ (バリカン君、早く死になさい!)	きたならしいやつは 早く死ねや!ツル○
3	ウイニングラン (テクニカル)	2′26″182	SURPASSER LEE㋚ (もなか君、早く死になさい!)	ロの先まで髪の毛をのばす男は死亡
4	ヴォルフィード	1,833,080	SURPASSER Y. T	5面
5	フリップル	74,290	SURPASSER Y. T	42面 わけがわからん!
6	ドンドコドン	193,010	SURPASSER Y. T	40面
7	大旋風	2,370,020	SURPASSER Y. T	4周目 46エリア
8	天地を喰らう(趙雲) (劉備)	4,938,800 5,017,400	SURPASSER LEE II SURPASSER LEE㋚	ALL ALL
9	ワイルドファング	178,600	SURPASSER LEE㋚ (牛乳君、早く死になさい!)	5面、LEE II君、天地のアドバイスありがとう。
10	ホラーストーリー	396,550	SURPASSER Y. T	3面

ゲームプラザ ☆=60

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス (1P、ノーマル)	3′56″54	HIT	ノーマル
2	ダートフォックス (2P、ノーマル)	3′49″31	HIT. V.	ノーマル
3	ダートフォックス (3P、ノーマル)	3′53″25	HIT. V. NOR	ノーマル
4	ダートフォックス (4P、ノーマル)	3′52″61	HIT. V. NOR. MIU	壁ターン、敵車ターン、味方ターン、プッシュ、etcの技あり
5	ハードドライビング (ナムコバージョン)	311,111	C. M	スコア部門、1クレ、ノーマル、AT車、10周目前半
6	ハードドライビング (ナムコバージョン)	1′20″78	V	チャンピオンシップ部門 1クレ、ノーマル、AT車
7	クライムファイターズ (1P、テーブル)	1,238	MST	1クレ、ノーマル、3数、かせぎあり、2周クリア
8	ドンドコドン (1P、表面)	全面クリア	H. S	1クレ、ノーマル、3段、永パ発覚によりクリアで統一
9	ヴォルフィード	6,368,810	MIU	1クレ、ノーマル、3設、クリア
10	戦え!! ビッグファイター	3,058,050	BUG	1クレ、ノーマル、3設、2周目

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,350,100	HIDENORI-Y	ノーマル ALLクリア 3人設定
2	原始島	313,000	IPA-MN	ノーマル A-4 3機設定 1P-1C
3	上海II	T-528	Mr-OSA	ノーマル R-4 1P-1C
4	テトリス	201,142	Mr-Hiro-II	ノーマル ライン222 レベル51
5	ワルキューレの伝説	1,012,500	Mr-TTM	ノーマル ALLクリア ハート4 妖精3人
6	トンマ	358,000	Mr-RZ	ノーマル ALLクリア 3人設定
7	フェリオス (イージー)	783,290	Mr-TTM	ノーマル ALLクリア 3人設定 1P-1C
8	ハードパンチャー	1,548,600	TAKAHIKO-N	ノーマル ALLクリア 3機付き
9	アトミックロボキッド	1,066,900	Mr-RZ	ノーマル ALLクリア 3機設定
10	スプラッターハウス	672,200	Mr-SS9	ノーマル ALLクリア 3人設定

タイトピア木屋町店 ☆=8

愛媛県松山市木屋3-10-13　☎(0899)82-8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	原始島(1P)	1,645,950	PIA-CNT! Rimi君 見てる?	ALL ノーマル 残4 まだまだ伸びる
2	ドンドコドン	216,250	GER-TKS	ALL ノーマル 王様行方不明
3	大旋風	2,661,210	SURPASSER-Y. T	4-62 ノーマル
4	ヴォルフィード	2,853,910	面数だけなら14面 PIA-CNT	7面 50万×4
5	フリップル	85,730	GER-K. G!!	R-14
6	ウィロー	1,603,000	GER-TKS	ALL ノーマル
7	マスターオブ・ウェポン	3,654,610	10万点返せ PIA-R-I!!	ALL 1ミス ノーマル
8	ウイニングラン (テクニカル)	2′23″375	PIA-JET	ALL 1位
9	クライムファイターズ	スコア申請なし		
10	今月は10個も送る物がない			

神宮前キャロットハウス ☆=9

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムファイターズ (アップライト、1P)	123	ELT-MGF-NYA	ハードらしい ステージ4 ボス
2	クライムファイターズ (アップライト、2P)	165	ELT-MGF-NYA TLS-JOJ大山	ステージ4 ボス
3	ゴールデンアックス	偏差値=318,0	ELT-MGF-KOB	スコア 288.0 ティリス ALL
4	ウィロー	1,666,350	ELT-MGF-KOB	ノーマル 2設 1コイン ALL
5	ドラゴンブリード	918,700	ELT-MGF-NYA	1コイン 6面 ノーマル
6	オメガファイター(1P)	2,594,150	ELT-MGF-NYA	1コイン 7面
7	ワルキューレの伝説	1,023,890	ELT-MGF-ZIN	ALL ボーナス×3
8	ウィニングラン	2′23″452	FZR 1000	ノーマル
9	ドラゴンスピリット (旧バージョン)	762,130	ELT-MGF-TAKO	ALL ノーマル
10	ウィロー	1,608,000	ELT-MGF-TAKO	ALL ノーマル (おまけ)

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	2,013,630	C. P. M	7面 ノーマル設定
2	天地を喰らう(張飛)	4,606,000	R. O. S	1コイン全面クリア ノーマル設定
3	ウィニングラン (テクニカル)	2′28″435	PRO克己	ノーマル設定
4	テトリス (ノーマル)	462,148	SILVIA-K. S	レベル99+α ライン524
5	ギャングウォーズ	218,690	SILVIA-K. S	1コイン5面 ノーマル設定
6	フェリオス(イージー)	461,050	山内承太郎	1コイン全面クリア ノーマル設定
7	フェリオス(ハード)	813,620	山内承太郎	1コイン全面クリア ノーマル設定
8	天聖龍	11,511,500	白血球1号	1コイン全面クリア ノーマル設定
9	ワルキューレの伝説	805,260	百武 淳	1コイン全面クリア ハードランク設定
10	クライムファイターズ (アップライト)	全面クリア	SILVIA-K. S	1コイン

モンキーハウス本館 ☆=32

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス	3′57″22	VERCA-HSA	ゴール、1P
2	オメガファイター	9,291,910	私はカッパ○.○	2-7
3	ドラゴンブリード	7,325,000	VERCA-HSA	ALL ノーミス まだまだあまい
4	ドンドコドン	531,050	OKP	50面
5	ホラーストーリー	4,940,300	G.M.C.MPD	ALL
6	ワイルドファング	340,300	VERCA-HSA	ALL 残=2
7	クライムファイターズ	440	SUG	7面
8	ウィロー	1,647,150	AOK	ALL
9	メタルホーク	13,798	G.M.C.えるす	ALL 残=3
10	天地を喰らう	5,359,200	A. H	ALL

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワイルドファング	304,700	カレー義久&KUDOH	各1コインクリア
2	フラッシュポイント	132,114	ひっちん	1面から順に やって22面
3	ゴールデンアックス	312,0	ANICE	1コインクリア ティリス使用
4	レッスルウォー	10,392,400	まったやん	1コインクリア
5	ウィロー	1,617,450	ELT-MGF-KOB	1コインクリア(宮崎)
6	大旋風	2,353,030	MELT-TAN	4周目(宮崎)
7	アクトフェンサー	10,000,000+α	神帝-RALS	1日バージョン (宮崎)
8	スーパーマスターズ	−12	SHS-10	1コインクリア(宮崎)
9	ターボアウトラン (オートマ)	8′52″42	GIM	1コインクリア(宮崎)
10	スーパーモナコG. P (7速)	6′22″64	氷帝-PON	D.P3742(宮崎)

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	279,250	時田俊一	エリア69
2	ロンパーズ	153,200	田中英四郎	13面(3F)
3	オメガファイター	500,450	宮原 豊	3面
4	フェイスオフ (3人モード ソ連)	トータル 19	井手康治	全勝(3F)
5	ワイルドファング	231,400	小林政彦	全面クリア
6	ラビリンスランナー	486,360	高橋 淳	全面クリア(3F)
7	ブラストオフ	691,950	江川 守	全面クリア
8	マッドギア	4,437,524	平 康二	14面
9	ウイニングラン	募集中です!!	よろしく!!	ガッツだ!!
10	ワルキューレの伝説	917,080	ORO-大宅	全面クリア(3F)

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=3

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	4,856,290	KGC-KAZU	2周目3面
2	ドラゴンブリード	446,600	FEY・TAS!	5面 ノーマル設定
3	大旋風	647,020	ZAP	エリア62
4	ウィロー	1,556,700	でんでん	
5	ゴールデン・アックス	偏差値=257.5	Y. 384	アックス・バトラー
6	ドンドコドン	151,960	Y. 384	33R
7	ワイルドファング	220,100	HIDEO	ノーマル設定 5面
8	ターボアウトラン (マニュアル)	8′22″36	X68K-PRO	ノーマル設定
9	ワルキューレの伝説	1,328,260	DO-なっつ	11-1-4 ALL
10	TATSUJIN	10,000,000+α	H. KUBO	残機36 AREA999

・PC島大前（島根）　店舗改装しました。新しくなったキャロット島大前店へぜひ一度遊びに来て下さい。　・ゲームキャロット住吉（大阪）　約1ヶ月間で、キャロットク
ラブのメンバーも約2千人となりました。出席カード、バースディカードを大いにご活用下さいませ。

次号（11月号）は9月30日発売!!

でるでる!!闘い(とき)の秋はきた…

ダライアスII
エリア88
グラディウスIII

■圧倒的なパワーで立ち向かえ！　手強い奴ばかり。
■秋の夜長の頭の体操"詰めテトリス"ゲーメストの逆襲!!　又もやポシャ!?

表紙の裏をとれ



ナントノ　新谷かおるの人気コミック「エリア88」がゲーム化されたぞノ

その名もズバリ「エリア88」。命知らずの外人部隊の中でも、特に腕のたつシン・ミッキー・グレッグの3人を操って、次々と迫り来る反政府軍を撃破していく豪快なシューティングゲームだノ　こいつぁクセになりそうだぜノ

（カプコン開発・オカモト）

待ってー、もうひとこと

●ゲーメストを創刊し、て3年半。ひたすら誌面の充実をはかってきたんだけど、気にかかっていたことがいくつかあって、その1つが別冊の発行であった。

今ようやく「ゲームギャルズアイランド」（仮題）の別冊が出せるメドがついた。あとはいかに充実させるか――皆さんの積極的な参加次第。よろしく。

（野村流紋）

テトラポット…じゃなかったテトリスでもなかった、『詰めテトリス』ファンの皆様へ
（口がもつれる――）

お知らせ

実は割りと軽く考えていて、「そんなに来ませんよー。簡単に解けないですから…」（ぜんじ談）という訳だったのですが、どーしてどーして読者のパワーはすごかった。解答数7月31日現在789通!!

出題者の石井ぜんじとYOU・Aと解答審査に取りかかったのですが、到底8月30日発行の10月号には間に合わないということで、次号まで待ってくれーという情況です。

来月号で、新たなる出題挑戦の意欲を秘めつつケジメをつける覚悟です。よろしくネー。（汗タラタラ）

ゲーメスト編集部

GAMEST ゲーメスト　10月号

■平成1年10月1日発売　第4巻10号通巻37号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　ああるじいぶう　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS　植村伴北
ずるずる　バイオ　海軟風　VAX
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　AGC

光るマスを消せ

フラッシュポイント

これぞパズルゲームの台風の目、君はT・J面を見たか!?



タイトル画面。

基本ルール

いきなりですが、基本ルールについて。

画面の上から7種類のブロックのどれかが落ちてきます。

これらをすき間なく組み、横1列10マス埋めれば「ライン完成」。

そのラインは画面上から消え、それより上の部分は下に下がります。

しかし、です。(ここから重要)

これはこのゲームの性質であって、目的ではありません。

このゲームの目的とは何か? それがフラッシュポイントなのです。(以下「F・P」と略)

各面は、初めからブロックが積み上げられた状態になっています。

そして、その中に光るマスが存在します。それが「F・P」です。

この「F・P」が存在するラインを消せば、面クリアです。

もちろん。各面の地型(?)と「F・P」の位置は決まっています。

傾向と対策

では、「F・P」をわざと消さず、同じ面でねばったらどうなるでしょう?

はっきり言って鬼のようにブロックのスピードが速くなります。(もっとも最終的には必ずそうなってしまいますが……)

それよりも問題なのは、単にラインを揃えるだけでは点数が入らない、という事。

「F・P」を揃え、面クリアして、初めて点数が入ると考えて下さい。

もう1つのポイントはレベルの問題。

4ライン揃える毎に1レベル上がり、ブロックの落下スピードは速くなります。

しかし、です。その面で、「F・P」以外のラインを、ほとんど揃えなければ、次の面でレベルは下がるのです。(もちろんスピードも…)

つまり、究極の理想は、「F・P」のラインだけを揃え続ける事です。

もし、それが可能ならば(あくまでも机上の理論ですが)レベル0のまま、ゲームを進める事ができる訳ですね。

これで、このゲームの目的が見えてきましたね。

とりあえず入門編

具体的な攻め方を、初期面を通して考えてみましょう。

ちなみに、これだけでも、かなりの基本がつまっています。

1面。下の方は埋める必要なし。「F・P」だけを見る事。(写真ー1・2)

3面。まず右側の、「F・P」のラインをかためる。(写真ー3)

次に緑ブロックを待ち、回転入れを使用。(写真ー6を参照。とにかく「F・P」さえ揃えれば良いのです。

5面。とにかく緑ブロックを待つ。いらないブロックは左側へ。(写真ー7)

そして回転入れ。(写真ー8)

下から2・8段目のみが重要。右側のその段を埋める。(写真ー9・10)これで勝ったも同じ。

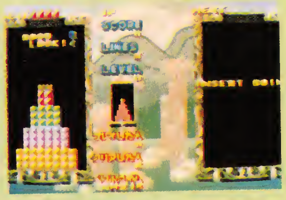
8面。まず、「F・P」上のラインを右・左揃える。(写真ー11)

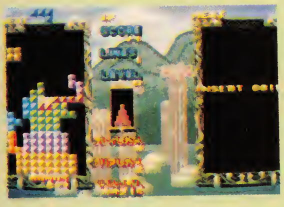
次に6段目を揃える。「F・P」の上はブロックを積み上げない事!!(写真ー12・13)

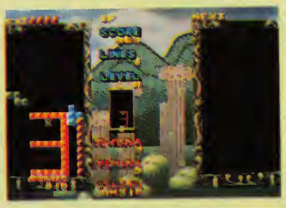
9面。ここでは強行策を紹介。まず、ひたすら紫ブロックを待ち、他は全部右側に捨てる。(写真ー14・15)

「F・P」だけ揃えるとしたら、これしかないでしょう。(写真ー16)

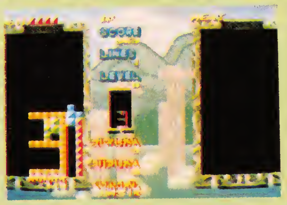
今月はページの都合でここまで。ゴメンナサイ。来月はT・J名人にバトンタッチして、さらに攻略を進める予定なので、乞う御期待!!


写真ー1。まずは小手調べ。

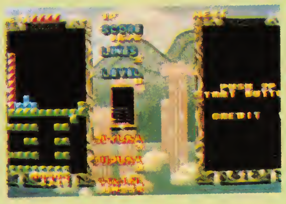

写真ー2。少しばかり手こずっちまったがな…。


写真ー3。右側をまずかためる。


写真ー4。待ってました、緑ブロック!!

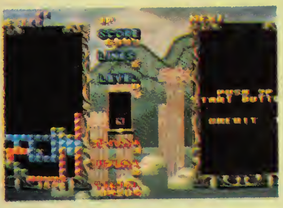

写真ー5。この回転入れはおいしい!!

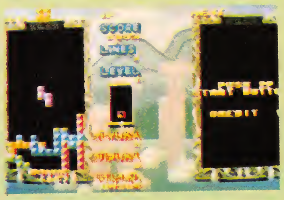

写真ー6。これはかなり手早いのでは。


写真ー7。緑ブロックがキーポイント。


写真ー8。緑ブロックの回転入れ。


写真ー9。2段目をかため……。

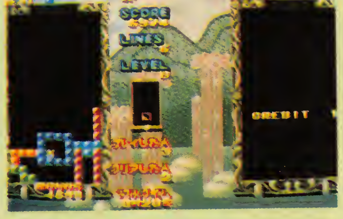

写真ー12。6段目を揃え、上を開ける。

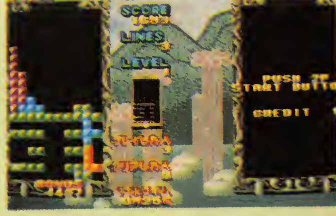

写真ー13。ハイ、終り。


写真ー14。ほとんどブロック崩しの世界。


写真ー15。紫ブロック以外はいらない。


写真ー16。レバー操作が命!!


写真ー11。4段目をかためる。中央にブロックを置いてはダメ。


写真ー10。8段目を揃えば完璧。紫ブロックを見えるゾ!!

大脳ぐちゅぐちょ キューブリック



紹介します。ジョンソン君です。

頭をつかえ！パズルだ！ン？

まだ夏なのである。夏といえば枝豆をつまみ、ビールをキュッとやりながら、ゲームセンターでゲーム、と相場が決まっているのである。(オイオイ)

改めて夏といえば、シューティングゲームであったり、体感ゲームであったりする。しかし、今年の夏は違う。

パズルゲームの夏だったりする。冷房のガンガンきいたゲーセンで、ゆっくり頭を冷しながら、遊んでくれ、なのである。

ちなみに、インドは大変な映画王国なのだそーである。インドと聞いて、ターバン・牛・修行僧・ヨガ・カレー位しか思い浮かばない我々には、どーもピンとこないが、とにかくそーなのである。

しかし、理由は実は簡単で、映画館に行けば冷房がきいているからなのである。(本当)

さてさて、日本も夏には、ゲーセンは繁盛するのだろーか、とアカデミックな思考をめぐらせながら今回、紹介するのが、コナミの「キューブリック」だ。

キューブリックとは？

なんでも、あの有名な映画監督の名前に由来するそうである。(本当？)

いきなり名前からしてアカデミックに卍固めの先制攻撃だ。

さて、ルールですが、盤上のレール上に自機を走らせます。(ほっとくと、勝手に動いてくれる。)

一度通ったレールは消えます。

画面中のレールがまだ残っている内に、レールのないブロック上にきてしまったら、やり直し。うまくブロックを連結させ、レールをつなげて自機を走らせるのが、このゲームの遊び方。

画面中のレールが全部なくなれば、ハイ一丁上がり、でクリアだ。

面構成は、5面で1ステージ。つまり、「2-3」とか「8-5」といったカンジ。

ちなみに、各ステージ中に含まれる5面の種類は同じだけど、1ステージ中に出てくる5つの面の順番はランダムだそうです。

操作方法はレバー1つとボタン3つ。

レバーで盤上のカーソルを動かします。そして、そのカーソルのX軸上かY軸上にブロックの空いた場所があれば、左ボタンを押す事により、ブロックは移動します。

これが一番の基本。

でも、少し慣れてくると、自機の動きが遅く感じ、イライラする事があります。

そんな時は、中央のボタン。これを押せば、自機はスピードアップ。しかも、押し続ければどんどん速くなるとゆーすぐれもの。

逆に、マリちゃん、難しくてわかんなーい、といった場合は、右ボタンをポン。

これで自機の動きは止まり、しかもその間にブロックの移動ができてしまうとゆーすぐれものだ。

ただし、使える制限時間とゆー物がちゃんとあるので無駄使いは禁物。

とりあえずプレー

まあ、こんな所で立ち話もなんですので、座ってお茶でも飲みながら、お金を入れて、ゲームをしてもらいましょう。

とにかく、実際にプレイしてみないと、ピンとこないゲームだし、一度でもプレイすれば、たちどころにピンときてしまうゲームなのだから。

お金を入れて、スタートボタンを押すと、まずモードセレクトがあります。

初めてプレイする場合は、Aの「実戦モード」を選んで下さい。すでに登録してあり、それを利用する場合は、Bの「登録モード」です。(後述)

ゲームが始まったら、とりあえずガンガンやってほしい。

とかいうと、とっても無責任なよーだけど、決ってそうではない。

なんと、このゲームは残機制ではないのです。

失敗しても、その面の初めから再スタートになるだけのやり直しのきく人生だったりするのです。

うれしいじゃありませんか。渡る世間に鬼はなし、てね。

とにかく、このゲーム、見ているだけじゃ、それこそ頭の中がスパゲッティになってしまう。

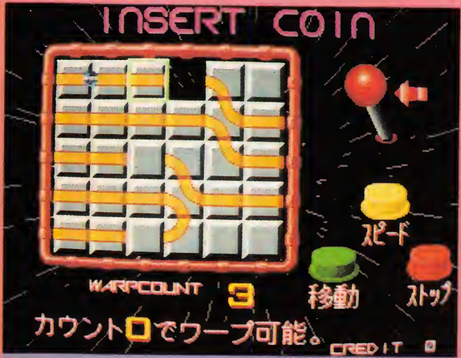
実際にブロックを動かしながら考えるのが効果的な遊び方。

頭の中で、あーだ・こーだ考えていても、こんがらがるばかり。

思いきって、てきとーにブロックを動かしているうちに実は解けていて「マンモスラッピー」(死語)なんて事もよくある話。



モード選択。初プレイはA。コンティニューはB。



こんなカンジでプレイします。親切ですね。



動かすブロックと、使用時間が少なければボーナス点も高くなります。



ハイ、この通りで完成。楽勝。



便宜上、撮影時の面で呼びます。1-1。

◆ワクワク・ドキドキ・ハラハラ　パズルゲームなのだ!!



このブロックを動かし…。



これを動かして……。



さーて。簡単そうに見えるが……。



自機が乗ってるブロックを動かす。



おっと初心者はとまどうぞ、これは。



やっぱり簡単でしたね。(笑)



おっしゃー。これでクリアだ。



クリアデモ。帝都物語、という説もある。

初期バージョンでは、残機制だったんだけど、この改良は大正解だよね。

と、いう訳で発売バージョンはタイム制なので、制限時間内、ガンガン遊んでほしい。

ただし、より少ない失敗で面クリアすれば、より制限時間がキープできて有利ではあるのも事実でけどね。

あえなくゲームオーバーになっても、慌てて両替に行く必要はない。

ちゃんと、ゲーム終了後にステージデータの登録と、パスワードの登録が用意されているのだ。

この時登録しておいたパスワードを、次回からのゲームスタート時に使えば、最後のゲームの続きができてしまうとゆー訳だ。

もう、何からなにまで、プレイヤーの立ち場にたったすぐれものゲームである事がわかるでしょ?

もちろん、「裸一貫から再出発するぜ!!うおお!!」という人は、再び「実戦モード」でプレイすれば良い。

ただし、注意点が1つ。

パスワードを登録した場合、そのパスワードはその台でしか使えません。

そのかわり、その台でなら例え電源が切られても、パスワードは必ず使えます。

3千人まで登録されるそうで、もしその数を越えると、古い順から消去されるそうです。

もっとも、毎日のべ3千人がプレイしない限り、昨日入れたパスワードが消される事はない訳で、まず大丈夫でしょう。

又、もしその店に「キューブリック」が3台位あって、しかも配置変えしてしまったら、わからなくなってしまう、なんて事もないよーだ。

つまりである。タイトル画面を見てほしい。「ジョンソン」という名が見れると思う。

さしずめ、キューブリック家のジョンソン君、てやつで、他の台と見分ける為に、こうして名前が付けられているのだ。

他に「ルイス」「ジョージ」そして名前なしの、計4パターンが用意されている、との事。おい、聞いているのかい、ジョージ?

ちなみに、その面が解けなくて、ゲームオーバーになっても、その面の解き方を(あっという間だけど)教えてくれる。参考になるかな?「キューブリック」でアカデミックな日々をエンジョイしてくれ!!

(GOD)



この時、一瞬解答を教えてくれる。



パスワード入力もお忘れなく。



ステージデーターを登録しよう。



Tステージ。1コインだと、トラック野郎の攻撃が辛いぞ。



Rステージ、ゴールドのボスは耐久力があるぞ。



もう現れたか?——

STRIKER

ストライカー

©TAITO

トリガーの連射で敵を倒しまくれ!!


動きはかっこいいけど、弾に当たりやすいのだ。

さて、いよいよ発売になったナイトストライカーですが、今回で紹介も3回目。

ということで、タイトーの方からも今まで誌面に載せられなかった情報を載せることにGOサインが出ました。

皆さんが一番気になる最終面の自機形態やエンディング、そしてナイトストライカーファンには、のどから手も足もでるほど知りたいシークレットボーナス等、今回は「こんなに見せてもいいの!?」というぐらいバッチリ紹介しちゃいますから、本屋で立ち読みなんかしないで家でじっくりと読んでくれい!

では早速、いってみましょう。

最終面での変形

—1ステージごとに6通り—

まず、何も知らない人の為に説明します。

最終面ではプレイヤーの形、攻撃方法、操作方法等が変わります。

マップの分岐により全部で6ステージあるので、ステージごとに6通りの変化バリエーションがあることになります。

●Pステージ(工場)

フィギュア形態——いわゆるロボットに変形する。通常レーザーとホーミングレーザーを1発ずつ交互に発射できる。

しかし、前方視界が悪くなり、しかもHIT範囲が大きくなる(つまり、敵の弾等に当たりやすくなる)為、結局損をする変形。ただの大道芸でしかない。


モビルアーマーに変形、ホバー走行もするぞ。

●Qステージ(ビル街)

P・A・Uで脱出——敵ゴールドPAUの攻撃で、自機インターグレイは飛行不能に!

シートがPAUFになっているので自機を見捨てて脱出。HITが少し小さくなり、通常レーザーとホーミングレーザーを交互に発射。

※PAU…パーソナルアーマードユニットの略。


ここでの誘導弾に当たらなかった人は編集部まで御一報を。

(実際のプレイでは、ステージの最初で敵の誘導弾をくらい、自機が爆発してその爆発の中からバイクが現れます。なお、その際にくらう誘導弾に限りダメージはありません。)

●Rステージ(市街)

支援機と合流——インターグレイがピンチになるとやってくる支援機「ティンカー・ベル」

インターベレイのオプションのように動き、レーザー弾を撃ってくれるので攻撃力は2倍になる。(インターグレイの横で弾を撃ってくれる。)


左から飛んでくるオプション。今回も意思はないらしい。

●Sステージ(寺院)

脱出ユニット——コクピット部分は独立したバイクとなっており、万が一の場合、脱出ユニットとして機能する。

はずされた外部パーツは自爆し、回収はできない。

通常弾とホーミングレーザーが交互に撃てる。

※操作方法が若干変わる。基本的には左右にしか動けないが、レバー下でジャンプすることができる。


テンプルでの自機形態はバイク。画面の一番上までは行かない。

●Tステージ(郊外)

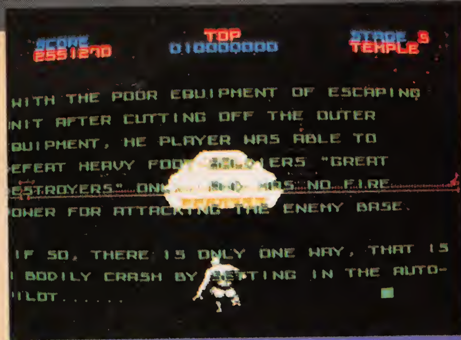

3方向の弾は写真のように全てが、誘導して飛んでいってくれる。



レイメイズちいちゃん助かる!! 飛びおりて、よく無キズでいられる……。



ゆうらり蠢くインターグレイ。初代はクイーンと言う。



エンディング、ステージS。FARE WELL………



お姉さん、助かる。ぜひ、イラストで見たかったたね……。



花火は必見! ゲーム中でも見ることはできるのさ。

——君の街には NIGHT ナイト

期待爆発の爽快3Dシューティングゲーム

ブースターユニット——ブースターユニットを装着し、W-レーザーを発射。

ユニットは無線誘導で、呼び出しから合体までフルオートで行える。(W-レーザーキャノンは前方3方向に飛んでいきます。)

●Uステージ(海上)

フルバトルフォーメーション——予備のガンバレルが全部開き、強力攻撃が可能。

広範囲に広がるうえに貫通する為、危険すぎるという理由であまり使用されることはない。(自機はV-レーザーキャノンと呼ばれるレーザーを発射。前方2方向に弾が貫通して飛んでいきます。)



某ゲームの敵キャラのアップ さあ、何でしょー?



フルバトルフォーメーション。ここはなんと言っても音声合成でしょう。「全砲門、開きます!!」

スコアについて

まず、案外知られていないランニングポイントから説明していきましょう。

自機は地上走行と空中飛行ができますが、飛行中は60分の1秒ごとに10点、地上走行中は60分の1秒ごとに110点が自動的にスコアに加算される。

●シールドボーナス…ステージクリア時、残りシールド×10万点がスコアに加算され、最終面クリアの時は×100万点が加算される。

●ボスタイマーボーナス…ステージクリア時、残りボスタイマー×10万点が加算される。

●ワイプアウトボーナス…そのステージに出て来る敵を全部破壊したとき、ステージクリア後100万点が加算される。

●パシフィストボーナス…弾を1発も撃たず、かつダメージを1回も受けないでステージクリアした時(ノーショット、ノーダメージ)、ボーナスポイントがスコアに加算される。その点数はラウンド数や連続ゲットにより変化する。

※ラウンド1では200万点、以後ラウンド3——300万点、ラウンド6——700万点となる。但し、2ラウンド以上続けてゲットした場合は前のラウンドの2倍の得点が入る。(例、2面と3面でパシフィストボーナスを取った時、2面クリア時——300万点、3面クリア時——600万点。)

最高は2000万点までで、それ以上は加算される。

●ミステリーボーナス…その他隠しボーナスがあるが、ゲーム上、なんの意味もありません。



ここを1ダメージで通れれば10万点だあ。

真のボスはこれだ!

Sステージ(寺院)のボスキャラであるグレートデストロイヤーのまん中の奴を最後に倒した時で、かつ1コインだった時に出現する。(出現時にボーナス120万点。)

名前はトワイライト・ミラージュ。F・S・Sが好きな人にはたまらなくかっこいい名前。(私もファン)

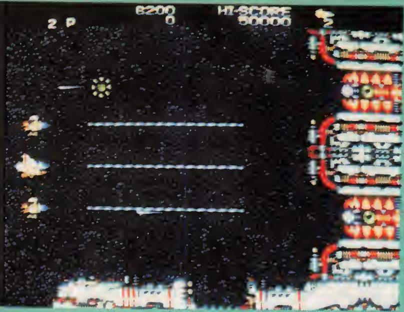
攻撃方法等は実際にプレイして体験してくれい!



トワイライトミラージュ、バックの音楽の、「アーアー」はBGMだそうです。

……以上で今回は終わり。まだまだ紹介したいことはあるんだけど、残念ながらスペースがない。ナイトストライカーについての質問や「こんな攻略法が!」というのがあったら、ぜひ、編集部に手紙を送って欲しい。次回では攻略っぽいこともやるつもりだよ。では…。

(T・J)



レーザーの1段階。上に見えるはホーミングミサイル。



バルカンショット1段階。下にあるのはレーザーのアイテム。



スタート直後。バルカンショットのアイテムを取るとオプションがつく。

撃って撃って撃ちまくれ!!

ゼロウィング

これこそ東亜のシューティングだ。倒す快感そのもの！　君の反射神経と連射能力が試されるぞ!!



ストーリー

西暦2101年。
銀河系宇宙連邦政府は新たなプロジェクトを開始した。そのプロジェクトとは「銀河系防衛基地開発計画」と題され、銀河系を侵略者から守る為の防衛手段として8箇所に防衛基地を建設する、というものであった。
しかし、その裏側には宇宙海賊『CATS』の影が…。連邦政府軍は彼らと手を組み、アンドロメダ略奪を企てていたのだ。
戦え！ ZERO-WING／銀河系の平和の為に。戦いはすでに始まっている。

プレイ方法

先月号（111ページ）で簡単に紹介したけれど、もう1度説明しよう。
8方向レバーとボタン2個で操作する。レバーはもちろん自機の移動。ボタンはショット用とプリソナービーム用。
ショットには3種類あり、バルカンショット、レーザー、ホーミングミサイルを使い分ける。
プリソナービームは自機から前方に発射され小型の敵を吸いつけて捕虜にすることが出来る。捕虜の敵は自機の前でシールドの役目を果たしてくれるので安心してプレイ出来るぞ。
また、捕虜の敵は再びボタンを押すことにより、前に飛ばすことも可能だ。この攻撃法も覚えておくと役に立つ。

使いこなせ！パワーアップアイテム

◆バルカンショット
自機がバルカンショットを使っている時に取ると、ショットがパワーアップする。他のショットを使っている時に取ってもパワーアップはしない。最高で3段階までショットが強くなる（これらの形式は他の種類のショットでも同様）。
バルカンショットのパワーアップは攻撃の幅が上下に広がる。どことなくタツジンのニオイが…。

◆レーザー
小型の敵こそ貫通するが、耐久力のある敵に対してはハッキリ言って弱い。
パワーアップしても威力的にはほとんど変わらず、やや当たり判定が大きくなる。

◆ホーミングミサイル
ゼロウィングでは、おそらく最も使えるショット。とにかく連射数が並じゃないので、カタい敵も相当早く倒せる。
パワーアップするとショットスピードが速くなり、追尾性がよくなる。スラップファイトの再来か？

◇スピードアップ
自機の速度が上がる。4つ取ると最高速。2個もあれば十分なはずだが、点数稼ぎとなると…。

◇ボンバー
ボンバーが自機に装着され、敵の弾を3度防ぐことが出来る（3度目で爆発する）。プリソナービームボタンで前方に発射可能。破壊力絶大。

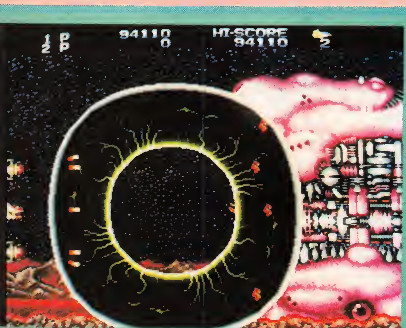
◇1UP
残機が1機追加される。

◇10UP
残機が10機追加される。超インフレアイテム。

ステージ紹介　全て甘くはないぞ！

STAGE 1

衛星基地『ナルトス』
銀河系中心より、距離170万光年にある惑星『レグロス』の衛星基地。最新兵機が導入されている。
1面だからといって、甘く



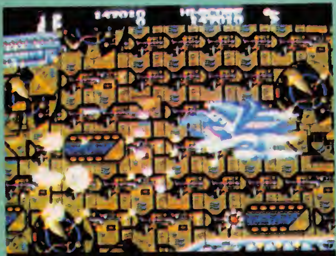
1面のボスにボンバーを撃つ。



ボンバーのアイテム。



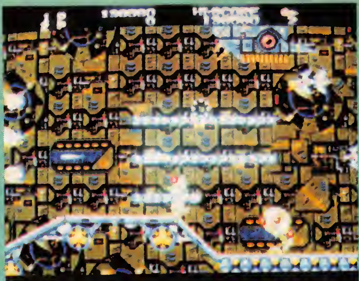
ホーミングミサイルの1段階。上はスピードアップ。



2面の中ボス。シールドにザコをつけている。



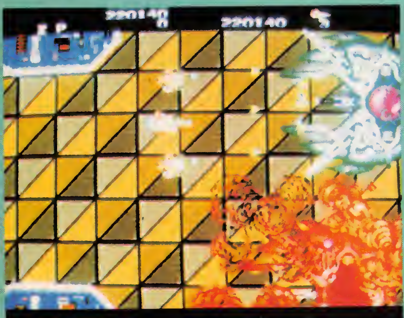
ホーミングミサイルの最強装備。



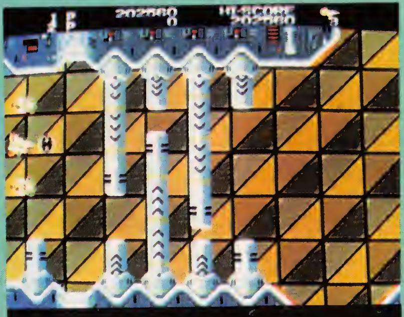
レーザーの最強装備。



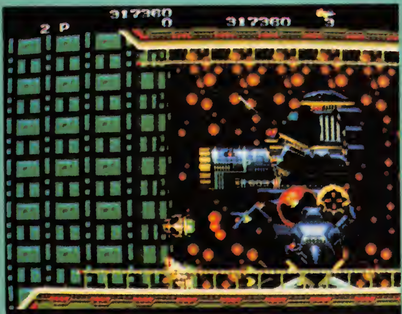
バルカンショットの最強装備。



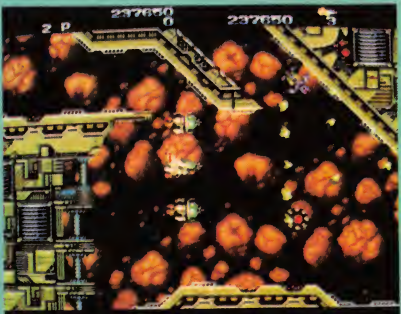
2面ボス。2機出現する。



シャッター地帯。2面ボス直前。



3面ボス。護衛との混合攻撃を交わせ。



3面。複雑な地形からの攻撃が厳しい。



4面ボス。ホーミング弾攻撃に注意。



4面。こんなデカイのも吸いつけられる。が、重くて自機が下がってくる。

見ると痛い目にあうぞ。最初から難しいのは東亜プランのゲームの伝統だ。

STAGE 2

人口衛星『レグロス』

20年前、人口的に造られた惑星である。その為、生物は棲息していない。

STAGE 3

『プレアデス』星団

惑星レグロスより3万光年はなれた所に位置する、いん石群に建設された基地。地形が入り組んでいる。

STAGE 4

惑星『アクエス』

人類が住む惑星『地球』に最も似ている星である。その昔、この星には"ビビル人"達が棲息していたが、今は絶滅したと言われている。

STAGE 5

惑星『アクエス』海底基地

惑星アクエスの海底下300メートルに建設された基地。その奥には伝説の蛇が今なお生き続けているという。前半の列車砲地帯が非常に難しい。

これこそズバリ! 東亜のシューティング

さて、このゲーム、今年初めから3月頃まで都内でロケテストが行われていたが、その結果が大好評で、発売を心待ちにするファンが多かった。諸々の事情から発売が遅れていたが、ようやく9月上旬、各地のゲームセンターに出回ることになりそうだ。

最近の東亜プランのシューティングゲームではヘルファイヤーがあったが、率直に言ってしまうと、これはあまりヒットしたゲームではなかった。ショットのフォーメーションを切り替えて攻撃するというアイデアや、その素材を十分に生かしたゲーム内容であったのにもかかわらず、大ヒットにつながらなかった。

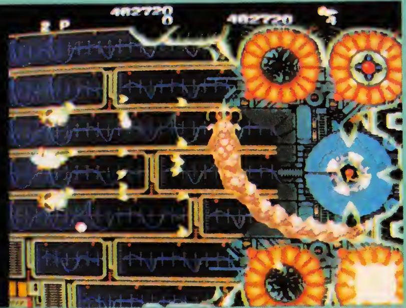
この原因は、ショットがレーザー式の1連射で、操作しにくかったことが大きいと思う。

ゼロウィングはこの点においては全く逆で、弾をよけながら、敵を撃って撃って撃ちまくるといったタイプだ。シューティングゲームの王道に帰った感がある。

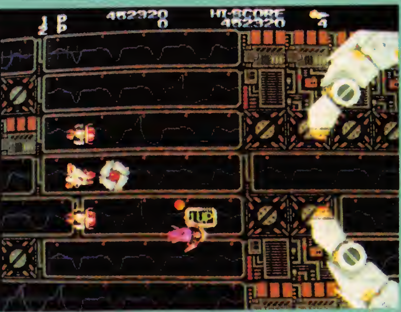
その分、攻略して切り抜けるというよりは、その場その場での見切りの要素や連射能力を問われる部分が多い。これこそがシューティングという感じのゲームだ。

シューティングゲームでは得手・不得手の差が激しいが、得意な人はもちろん、苦手な人にも私はおススメしたい。純粋に、撃って倒す面白さのあるゲームだからだ。

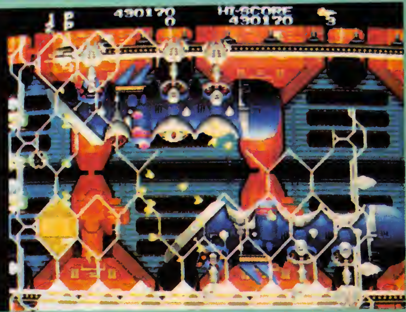
(YOU・A)



5面ボス。伝説の蛇が攻撃を妨害する。



ラッキー1UP。エクステンドが少ないゼロウィングにおいて、これは貴重だ。



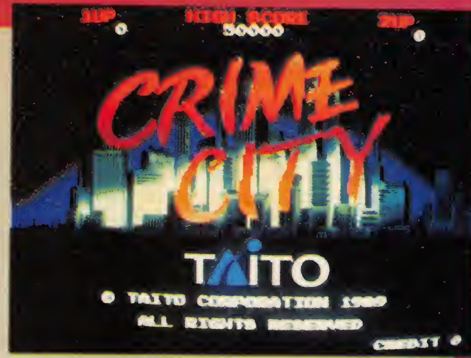
5面連射砲地帯。難関だ。

クライムシティ

©TAITO

タイトーから刑事もののアクションゲームが出た。

回転アタックを使いこなせ。



タイトル。サイバーっぽい。


回転アタック。ゴロゴロ…。

ストーリー

悪の組織と犯罪がはびこる街"クライムシティ"。ここでは、強盗・窃盗・殺人・密輸・麻薬売買などが日常茶飯事のように起きている。

地元の警察には、もはやこれをおさえる手だてはない。そこに2人の刑事が現われた。市警特別捜査班の敏腕刑事トニーギブソン&レイモンドブローディ。2人はこの悪の巣窟クライムシティに敢然と戦いを挑んだ!

ゲームの進行は、事件が起って刑事が出動して解決するといったもので、チェイスHQのノリになっています。

操作方法

このゲームは、2P同時プレイが可能で非強制スクロールになっています。

操作は8方向レバーに2ボタン。左ボタンがショットで右側がジャンプです。ショットは、スコアの下に表示されている弾数だけショットでき、弾がなくなるとパンチになります。

ショットには色々あり、普通のピストル・押しっぱなしで連射するマシンガン・貫通弾が撃てるオートマチック・3方向に弾が飛ぶショットガンなどがあります。

また、敵と接近してショットすると弾が残っていてもパンチになります。

ジャンプは、レバーとの複合によって色々なアクションになります。レバーがニュートラルの時に押すと通常のジャンプ。レバーを上にして押すとロングジャンプ（ハイジャンプ）。レバーを斜め下にして押すと回転アタック。ロングジャンプ中に押すと空中回転アタック。

回転アタックというのは、このゲームでは重宝するテクニックで、回転中に敵に当たると回転にまきこみ、ダメージを与えることができます。ザコなどは一撃で倒すことができますが、敵の弾にはやられてしまうので注意が必要です。

プレイヤーはバイタリティ制で、回転アタック以外に敵と接触するとダメージを受け、画面下にあるゲージが減っていき、ゲージがなくなるとミスになります。

敵の弾に対しては即死です。

アイテムは、ドリンク・プロテクター・タイマー・様々な武器などがあります。ドリンクはライフゲージの全回復、プロテクターは一定時間無敵、タイマーは時間が増えます。また、点数になるドラッグ（麻薬）もあります。

ラウンド構成全6面

ラウンドは全6面で、ラウンドによっては細かいシーンに分かれています。

第1話(1面)・集団脱走

港街を占拠した脱獄囚を逮捕するステージ（といってもほとんど射殺してしまうが…）。途中までは回転アタックで進めるので前半は楽。

ボスは、脱獄囚のリーダー、ジョー。3発ずつマシンガンを連射してくる。回転アタックで倒せそうだが、下に向けて撃つので注意。ちなみに、プロテクターの部分に弾を当てると威力が半減するぞ。

第2話・銀行強盗発生

ステージ前半は、走行中の車の上を渡っていく。車から落ちると即死。

先の方に進むと、コントラの3D面と同じような面になる。どちらかというとオペレーションウルフに近い。この時は、弾は無制限に撃てるのでショットを連打しよう。

第3話・密輸組織摘発

工事現場を進んでいくステージ。工場内部では、電燈を壊すことができ、後で、その電燈が落ちるので真下に敵がいる時は倒すことができる。

ボスはフリッツ。グレネードランチャーを発射する。

第4・5・6話・誘拐された市長(全3編)

敵のアジトに乗り込み市長を助けだすステージ。3ステージで構成されている。

ショートテクニック

敵の体にぶつかるとダメージを受けるが、一定時間（点滅している）は無敵なので、敵の弾に当たっても死なない。このことを知っていれば、どんどん先に進めるかも。


1面ボス。囚人服を着ている。その上のがプロテクター。


2面の車の上。地面に落ちると死ぬ。でも、あのゴンドラは何物!?


3D面。弾の残りはMAX!



面クリアすると新聞に載る。


市長誘拐。アメコミだ!!


3面の工事現場。左の棒使いが強い。右側にいるのは人質を残すとライフが回復。

ゲーメスト
10 Oct. 1989
No.37
平成元年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第10号通巻37号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9824
定価500円（本体485円）
（送料66円）

雑誌03659-10